FOLLIE! SU UN CAVALLO A DONDOLO IN SALA GIOCHI

SOLO 8.000



GAMES MASTER

NUMERO 4

SONY ! SEGA ! NINTENDO ! PC ! SALA GIOCHI

Anno II Numero 3 Marzo 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

TEKKEN 3

LE FOTO DEL PICCHIADURO DELL'ANNO

QUAKE 2

GIOCHIAMO AL RITORNO DI UN MITO



SPECIALE JOYPAD

CE NE SONO TANTI, MA QUALI VALE LA PENA ACQUISTARE?

SHADOW MASTER

GRAFICA SUPER NEL NUOVO SPARATUTTO PER LA PLAYSTATION

Anteprime X-MEN VS STREET FIGHTER • BLOODY ROAR • ACTUA ICE HOCKEY • GOEMON



FANTASTICA BMW Z3 QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...

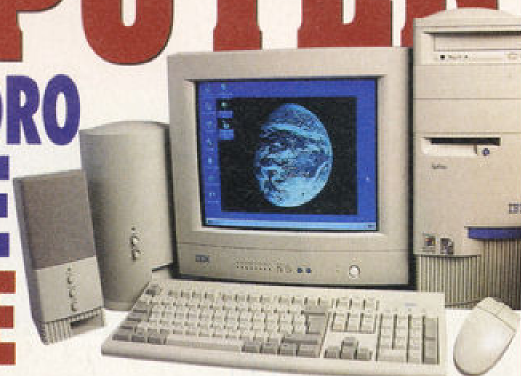


L. 8.000

IL MIO COMPUTER MARZO

UN FANTASTICO PROGRAMMA IN OMAGGIO NEL CD

FA TUTTO DA SOLO: SEGRETERIA TELEFONICA, FAX E POSTA ELETTRONICA



GIOCO E LAVORO LE NUOVE MACCHINE CHE FANNO MERAVIGLIE

A PAG. 74



370 MILA PER UNA STAMPANTE PERFETTA

A PAG. 86

GRATIS UN PROGRAMMA COMPLETO PER FARE MUSICA CON IL COMPUTER

A PAG. 46



RISPARMIA SOLDI

A PAG. 16

DIVERTENDOTI UN MONDO

DETTARE AL COMPUTER: IL PROGRAMMA PIU' NUOVO E SICURO

A PAG. 63

MENSILE - ANNO 3 N.3 (27) - MARZO 1998
SPED. IN A.P.: 45% - ART.2 COMMA 20/B LEGGE 622/96 - MILANO

NON PERDERE LA STRAORDINARIA OCCASIONE!!! CORRI SUBITO A COMPRARE IL NUMERO IN EDICOLA DELLA RIVISTA IL MIO COMPUTER

PUOI VINCERE ANCHE DECINE SCANNER E UTILI ACCESSORI

Da CyberStore solo prodotti di marca



A prezzi che finora hai solo sognato

DA CYBERSTORE TROVI LE MIGLIORI MARCHE AL MIGLIOR PREZZO!

•Microsoft•Intel•Packard Bell•Hewlett Packard•IBM•Compaq•Toshiba•Olivetti •Epson•Netscape•Lexmark•Apple•Canon •Logitec•Creative Labs•Nokia•Samsung •Siemens•Sony•US Robotics•De Agostini •Lotus•Corel•Mondadori•Nintendo•Nikon •Philips•Virgin•Borland•Ericsson•Pioneer •Rank Xerox•Sega•Adobe•Lucas•Symantec ed altre ancora



CYBERSTORE - Centro Commerciale Agorà
Piazza Gobetti - Cassano D'Adda (Mi) - Tel. (0363) 360256
Metro: Linea 2 (verde) - Capolinea Gessate
Bus: Da Gessate Capolinea

2000 2000 m² con il meglio dell'informatica



CyberTots: lo spazio cyber dove lasciare i bambini mentre i grandi fanno gli acquisti



INTERNET CyberPub: un caffè tra un acquisto e una "navigata"



Ampio PARCHEGGIO gratuito



PAGAMENTI con Bancomat, carte di credito e pagamenti rateali.



Orario CONTINUATO dal martedì al sabato dalle 9.30 alle 19.30.
Lunedì dalle 15.30 alle 19.30

CYBERSTORE



IL PIU' GRANDE SUPERSTORE DI COMPUTER IN ITALIA

GAMES MASTER
ANNO 2 NUMERO III MARZO 1998

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Coordinamento della produzione Francesca Brenci
EDITORE
Il Mio Castello SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
Delegato alla direzione generale Stefano Spagnolo
Sviluppo e ricerca Aldo Grech
Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Marco Calcaterra, Gianluca Musumeci, Inti Seveso, Lilia Boeri, Daniele Balestrieri, Daniele Cerra, Anna Portaleone, Marco Bianchi, Ilaria Tomasini, Riccardo Abbate, Dario Lucini, Giulio Giacometti.

Marketing e pubblicità Walter Longo
Segreteria marketing e pubblicità Alessandra Uva
Traffico Elena Consoli, Paola Corso, Gabriella Re, Rosy Scarsetta
AGENTI
Zona Lombardia, Emilia Romagna e Sud Italia
Stefano Giordano, Romano Scabini, Renzo Volpato
Telefono 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Zona Piemonte e Liguria
Italiana Comunicazioni
Telefono 011 590763-4 - **Fax** 011 504192
Zona Triveneto
Servizi Pubblicitari
Telefono 0444 515850 - **Fax** 0444 512260
Zona Lazio
Richard & partners di Paolo Richard
Telefono 06 5193321 - 0338 6576620
Mariateresa Salerno
Telefono 06 39734268 - 0360 940416
Fax 06 39734315 - mari@tin.it
Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINERS
MIDDLESEX TW 18 3 AL, Great Britain
Tel 0044 1932 564999 - **Fax** 0044 1932 564998
USA, Canada e Messico
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue
CAMPBELL, CA 95008, United States of America
Tel 001 408 8796666 - **Fax** 001 408 8796669
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 5,8 percento.
Una copia lire 8.000.
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International, Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano
Fotolito
Yellow & Red, Milano
Stampa
Canale, Arese
Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

GAMESMASTER ANNO II NUMERO 4 IN EDICOLA DA FINE MARZO

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...











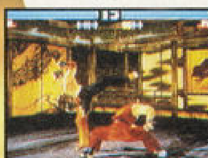
GIRATE PAGINA PER IL SOMMARIO COMPLETO...

inquestonumero

TEKKEN 3



Il signore dei picchiaduro si rinnova! Scopriamo come con queste foto della versione PlayStation.



PAG. 6

GOEMON

NO, TUTTO MA LA MUSICA NO!

Il Nintendo 64 sta per festeggiare l'arrivo di un titolo molto originale.



PAG. 11

FINAL FURLONG

IL RITORNO DEI CAVALLI A DONDOLO...

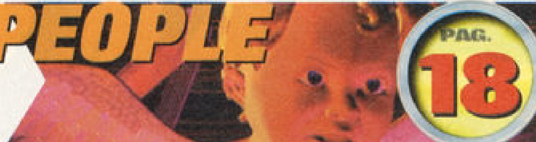
Sono pazzi questi Giapponesi! O forse si divertono come pazzi!



PAG. 24

SHINY HAPPY PEOPLE

Una canzone dei R.E.M.? No, uno speciale sugli eclettici sviluppatori.



PAG. 18

QUAKE 2

È un discendente di Doom, e pretende di essere il re degli sparatutto.



PAG. 28

STEEP SLOPE SLIDERS

Spararsi giù da una montagna su una tavoletta di plastica. Accidenti!



PAG. 44

GLI ALTRI TITOLI DI PUNTA:

LE RUBRICHE

NEWS!

Notizie Starship Trooper, Quake 64, la conversione di Final Fantasy VII per PC e molto altro ancora...



9

ANTEPRIME!

Le stranezze di Bloody Roar, il freddo di Actua Ice Hockey, l'acqua di Power Boat e le ruote di Buggy...



PAG. 11

RECENSIONI!

Il mondo dei videogiochi si arricchisce di Men in Black, Chameleon Twist, One, Lamborghini e tanti altri titoli.



27

GM, AIUTO!

Bloccati a Final Fantasy VII? Nessun problema! E non perdete le risposte ai vostri quesiti su Mario 64!



PAG. 78

SONDAGGI!

Quali giochi portereste su un'isola deserta? Ditecelo con la nostra pagina del sondaggio!



PAG. 77

LETTERE!

È un posto dove si chiacchiera, si dialoga e si chiedono informazioni: è la G-Mail!



94

IN PIÙ

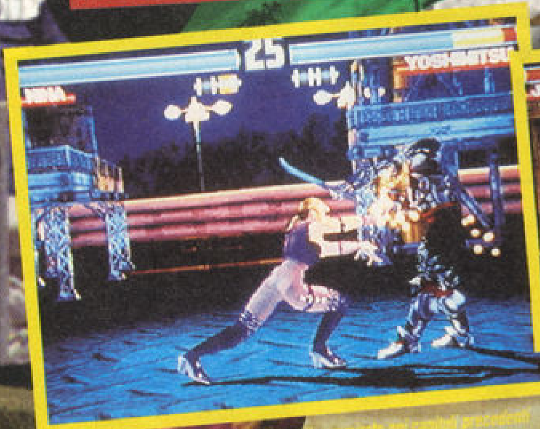
PAG. 47

Vi serve un joypad? Volete una montagna di trucchi? Fantastico, c'è la Guida di Games Master!



TEKKEN 3

È UFFICIALE, IL SEGUITO DEL PIÙ GRANDE PICCHIADURO PER PLAYSTATION DI TUTTI I TEMPI È ORMAI IN DIRITTURA D'ARRIVO!



Le locazioni sono molto più "dark" di quelle ammirate nei capitoli precedenti della serie. Riuscire a vedere il sole sarà un'impresa.



Oh, sì! Non vi convince? Aspettatevi qualcosa di molto speciale.



Jin è uno dei nuovi combattenti di Tekken 3 e dovrà vedersela con i personaggi, un po' attempati, della vecchia guardia di Tekken.





(Sopra) Lo scenario della Cina risolleva lo spirito dei bui fondali di Tekken 3: finalmente un po' di sole.



Jin, qui in una posa plastica. "Fatti avanti se ne hai il coraggio!"

Aspettatevi fuochi d'artificio e spettacolo in questo seguito! Cose del genere offenderanno i puristi? Crediamo proprio di no.





(Sopra) Come riesce a farlo? Vi consigliamo di non offendere questa ragazza.



Solo qualche numero fa, i sondaggi di Games Master hanno votato Tekken 2 il più grande picchiaduro di tutti i tempi! Ora il suo successore è in dirittura d'arrivo: tenetevi forte! Eccovi un assaggio di cosa vi aspetta...

Questo nuovo episodio di Tekken offrirà ai giocatori un maggior numero di mosse difensive.





Dopo un'estenuante attesa, il momento più atteso da milioni di giocatori in tutto il mondo è arrivato. Namco ha finalmente confermato che la conversione di Tekken 3 sarà pronta per il lancio nella prima parte del '98. La notizia è arrivata da un annuncio semi-simultaneo diffuso in tutto il mondo da Namco, (diciamo semi-simultaneo perché inevitabilmente alcune aree hanno ricevuto l'annuncio con un po' di ritardo) accompagnato dalla prima serie di immagini che illustrano fino a che punto sia arrivato lo sviluppo dell'attesissimo seguito. Fino a pochi giorni fa la voce più insistente riguardo Tekken 3 era quella che dava per certa l'uscita di Tekken 3 insieme a qualche espansione per la console di casa Sony, simile alle cartucce RAM per il Saturn, atta a garantire un maggior numero di fotogrammi al secondo, più poligoni e texture in alta risoluzione. La notizia, ora, invece è che Tekken 3 uscirà per PlayStation senza alcuna aggiunta hardware. Il

Gli scenari 3D sono migliori, ma non ci sono tantissimi miglioramenti grafici.



Fra i nuovi personaggi figura questo brasiliano, forte del suo charm latino.





Shao è la controparte della agile forza femminile vista in Tekken 3.

Due metodi di motion-capture assicurano il realismo dei movimenti di tutti i personaggi.





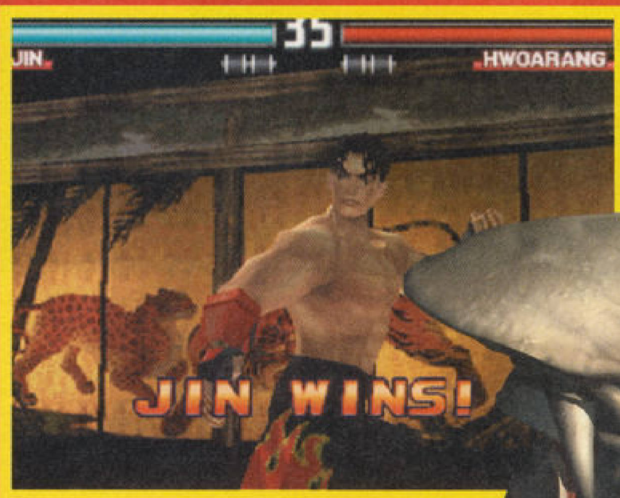
Vedrà mai il Nintendo 64 una versione di Tekken? Alcuni dicono di sì, ma noi ne dubitiamo.



Il buon vecchio Yoshi, ne sa una più del diavolo! Ha sempre qualche trucchetto pronto per stupirvi! Guardatelo mentre si trafigge da solo! Ha ha ha.

Il team di sviluppo di Tekken 3 ha così evidentemente fatto del suo meglio per spremere la PlayStation il più possibile, senza bisogno di chip aggiuntivi. Come ce l'abbiano fatta è un quesito che molti si pongono. Namco assicura comunque che Tekken 3 spingerà la PlayStation più di quanto non l'abbia già fatto qualsiasi altro gioco. Nessun essere vivente potrebbe confutare il grandissimo successo della conversione PlayStation di Tekken 2, che sposava un'impareggiabile giocabilità con un nugolo di personaggi e una caterva di opzioni. Tekken 3, al momento in cui scriviamo, non sembra da meno. Il team sta lavorando duro per includere nella conversione tutte le caratteristiche della versione da sala giochi (speriamo includano il massiccio Ogre!) così come quelle opzioni che hanno caratterizzato la versione PlayStation di Tekken 2, decretandone buona parte del successo. A parte questi piccoli dettagli, Namco sembra chiudersi come un'ostrica davanti alle nostre domande: speriamo che dentro si trovi la perla che tutti attendiamo. Nonostante ciò, moltissima gente ha ritenuto opportuno iniziare a parlare di Tekken 3 basandosi soltanto sulle immagini diffuse da Namco. Internet è stata teatro, in questi ultimi giorni, di improbabili discussioni del successo prossimo venturo di Namco, senza che nessuno sapesse assolutamente nulla sul gioco. Noi, comunque, siamo speranzosi che il tempo sfruttato per far muovere Tekken 3 a una velocità accettabile per girare sulla PlayStation senza alcuna aggiunta hardware non sia passato invano. Ormai siamo nel '98 e ci avviciniamo alla probabile data di lancio del gioco, che a nostro parere avverrà intorno al periodo pasquale. Sembra inoltre molto probabile un lancio simultaneo in tutto il mondo dell'attesissimo seguito, benché riteniamo che per Namco sarà molto difficile riuscire a smaltire gli ordini fatti nel solo Giappone.

Non cambiate canale! Games Master vi terrà al corrente di qualsiasi sviluppo riguardante Tekken 3.



Nelle profondità di un misterioso tempio, Jin mostra ciò di cui è capace. Jin è sicuramente uno dei nostri personaggi preferiti!



Yoshimitsu e King sono due dei personaggi modificati maggiormente. Qui in redazione siamo tutti felici di assistere al ritorno del vecchio Yoshi!



Sinistra: Dragon Punch all'ennesima potenza, con dei nuovissimi effetti grafici per stupirci ancora di più.

Costui ricorda pericolosamente Hercules, ma è molto più forte del personaggio di casa Disney, e sa recitare anche meglio.

Ehi amico, dovresti tagliarti i capelli, e poi quei vestiti non fanno per te.

X-MEN VS STREET FIGHTER

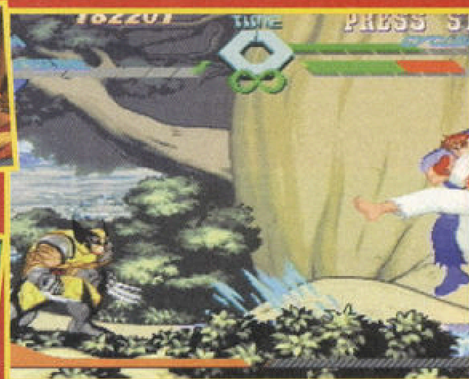
IL CAPOLAVORO CAPCOM + 4 MB: ESPLOSIVO!

Per evitare che i possessori del Saturn invidino troppo la PlayStation dei loro amici, sulla quale vedremo presto Tekken 3, Sega ha confermato che la conversione di X-Men vs Street Fighter vedrà presto la luce in Europa.

Proprio come per Tekken 3 sulla console Sony, erano stati espressi molti dubbi sull'effettiva possibilità di questa conversione, che per essere utilizzata ha bisogno della cartuccia di espansione RAM di 4 MB, al momento non disponibile nei canali di distribuzione ufficiali europei. La grande notizia è che Sega ha annunciato che il gioco sarà venduto assieme alla suddetta espansione! Il gioco, che utilizza il familiare "motore" 2D dei giochi Capcom, vede i valorosi X-Men contrapposti ai campioni di Street Fighter, come suggerisce il titolo. Molte sono comunque le novità, che giustificano l'utilizzo della cartuccia di espansione. Tanto per cominciare, gli scontri non sono più limitati al classico uno contro uno. X-Men vi permette infatti di utilizzare un team di due elementi, che si possono dare il cambio nel bel mezzo dell'azione (premendo calcio e pugno forte contemporaneamente). I combattimenti, di conseguenza, risultano diversi rispetto al solito: stavolta, infatti, dovrete gestire al meglio la possibilità di poter utilizzare 2 personaggi. Di solito potrete controllare uno solo dei due combattenti che avete scelto, ma avrete anche la possibilità di effettuare il Team Super Attack. Una volta che la Super Gauge sarà arrivato al livello 2, potrete effettuare una mezzaluna e premere pugno forte + i pulsanti dei calci: a quel punto i due compagni entreranno sullo schermo insieme e scateneranno il Super Attack simultaneamente. Se l'azione non rallenterà in questa occasione sarà solo per merito della cartuccia RAM. I vantaggi dell'espansione, comunque, non si fermano qui. Anche considerando la grandezza degli sprite (aspettate di vedere Apocalypse, il boss finale, grande quanto tutto lo schermo), e il fatto che ci sono più personaggi insieme sullo schermo, non c'è alcuna traccia di rallentamenti. Se a questo aggiungiamo una notevole quantità di fotogrammi, vi rendete conto di quanto X-Men vs Street Fighter sia simile alla controparte arcade, e vi farà dimenticare anche Marvel Super Heroes. Un altro benvenuto miglioramento riguarda i tempi di caricamento: stavolta non potrete più prendervi un caffè tra un combattimento e l'altro, dal momento che questi sono stati enormemente ridotti. X-Men vs Street Fighter sarà il titolo di punta sia per Capcom che per Sega di questi prossimi mesi. Dovrebbe uscire intorno a Pasqua, ma ne riparleremo senza dubbio anche nel prossimo numero.



È disponibile il team mode, così potrete ricreare epici scontri fra quattro dei vostri eroi preferiti. Fantastico! Inoltre sono tutti più forti di Tyson.



Questo Mese...

Ancora tagli sui prezzi?
Nintendo of America ha nuovamente abbassato il prezzo del suo software, in modo che raggiunga il prezzo medio di un titolo per PlayStation. La prima serie di titoli a prezzo ridotto includerà Turok, Super Mario 64, Mario Kart 64 e molti altri. Nintendo ha affermato inoltre che questo è solo il primo colpo nella loro rinnovata guerra con Sony. Non c'è ancora nulla di certo, invece, per quel che riguarda il mercato europeo.

Nintendo 64 a gonfie vele!
Nintendo ha affermato di ottenere circa 5 milioni di dollari al giorno dalle vendite del Nintendo 64 e delle cartucce a esso dedicate. Tutto questo nonostante i recenti abbassamenti di prezzo. Nei primi tre mesi il Nintendo 64 ha venduto più di 1,6 milioni di unità, battendo anche i record di Sony al momento del lancio della PlayStation.

Ancora Quake 64!
Proprio mentre questo numero stava per andare in stampa, abbiamo avuto notizia da Midway in America che erano disponibili nuove foto di Quake 64, questa volta con l'opzione multiplayer inclusa. Non perdetevi il prossimo numero, nel quale troverete, se tutto fila liscio, un reportage completo.

Triste ma vero!
Anche se solitamente odiamo dare giudizi su un gioco prima della sua uscita, stavolta non possiamo esimerci dall'avvisarvi che la versione elettronica del noto programma televisivo Wheel Of Fortune sta per approdare anche in Europa. Secondo gli sviluppatori, solo perché queste cose hanno successo negli Stati Uniti, dovremmo averlo anche in Europa. Fatevi un favore, non compratelo! Abbiamo già visto la versione americana ed è orribile. Take Two Interactive sta anche convertendo Jeopardy per il Nintendo 64. A dir poco esaltante.

Wrestling in arrivo!
Abbiamo appena ricevuto una versione per N64 di WCW Vs NWO World Tour di THQ, e la recensiremo probabilmente il prossimo mese. Voci di corridoio dicono che WWF Warzone di Acclaim è in produzione ed è quasi finito. Offrirà molte star della WWF e senza dubbio sarà il concorrente principale di WCW. Quale sarà il migliore?

Capcom si unisce alla festa!
Capcom, uno dei principali sviluppatori giapponesi, ha confermato di avere in cantiere quattro titoli per Nintendo 64, uno dei quali sarà senza alcun dubbio un titolo della serie Mega Man. Ovviamente noi speriamo anche in uno Street Fighter, e ripensandoci anche un Resident Evil 64 non sarebbe male. Pregate insieme a noi.

Questomese... PC

EIDOS PUBBLICHERA' FF7 SU PC!
Final Fantasy 7, il grande successo per PlayStation, sta per approdare sui nostri PC, e la Eidos si è accaparrata i diritti per pubblicarlo in Europa. Il gioco è già in fase di conversione alla Squaresoft in Giappone: non è stata ancora fissata nessuna data, ma il gioco non dovrebbe essere pronto prima della fine dell'anno.

DISCWORLD RITORNA!
Il terzo capitolo di questa simpatica saga è già in sviluppo. Stavolta la sceneggiatura del gioco sarà scritta da zero, senza partire da una base già esistente, anche se Terry Pratchett avrà comunque parte nello sviluppo. Il gioco dovrebbe chiamarsi Discworld Noir e uscirà nel 1999.

WORLD CUP MONOPOLY!
Se Star Wars Monopoly vi era sembrato un'assurdità, preparatevi a cosa Hasbro ha in cantiere per il 1998: World Cup Monopoly. Avete capito bene, le squadre nazionali di calcio invaderanno il tabellone più famoso del mondo. Incredibile!

HEART OF DARKNESS IN ARRIVO?
Heart Of Darkness è stato in sviluppo costante lungo questi ultimi cinque anni, ma sembra che finalmente riuscirà a vedere la luce del sole. Virgin Interactive ha definitivamente abbandonato il progetto, ma Infogrames si è fatta avanti e ne ha acquistato i diritti (circa un miliardo di lire). Lo sviluppo quindi è nuovamente in corso e il gioco dovrebbe essere pronto in primavera (non sappiamo di quale anno, però).

GIOCHI SPORTIVI DA FOX!
Fox Interactive, la società che sta dietro a Die Hard Trilogy e Croc, ha annunciato di avere in cantiere una nuova serie di simulatori sportivi, che saranno pubblicati tutti sotto l'etichetta Fox Sports. Quest'anno vedremo Fox Sports Hockey, Golf, Tennis e Soccer. Di certo Fox Sports Soccer uscirà in tempo per i mondiali di Francia.

QUAKE 2 TROPPO VIOLENTO?!
I videogiocatori tedeschi non sembrano essere stati molto fortunati con l'ultimo capolavoro della Id, Quake 2. Sembra, infatti che sia stato ritenuto troppo violento, tanto da costringere Id a prepararne una versione apposita per il lancio in Germania. In compenso noi italiani non abbiamo avuto alcun problema. Urrà!

DOOM: IL FILM!
Tristar Pictures è coinvolta nello sviluppo di un film su Doom. Il film è in scrittura proprio in questi giorni.

nonperdete
Actua Ice Hockey (12), Power Boat (14), Buggy (15), Speciale Shiny (18), Quake 2 (28), Men In Black (36), Dreams To Reality (64), F1 Racing Simulation (71), The Reap (72), Zona Console (82), Servizio Segreti (88)...

CHE BELLO GUIDARE UNO STARSHIP TROOPER

FANTASCIENZA + INSETTI = STARSHIP TROOPERS



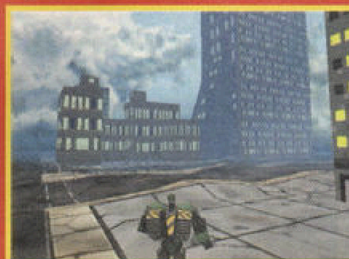
Se non funziona l'ascensore, le persone in cima a questo grattacielo possono scordarsi qualsiasi salvataggio eroico. Non sono pagato abbastanza per salire lassù.

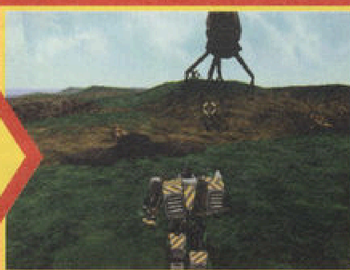


Servirà qualcosa di più di una bacinella piena d'acqua calda o di un buon insetticida per disfarsi di questi insetti. Mi raccomando, non perdetevi il film.

Il film è uscito da poche settimane in Inghilterra, ma MicroProse è già quasi pronta a mettere in commercio la versione PC di uno dei più discussi film di fantascienza dell'anno.

Starship Troopers, il gioco, è stato in sviluppo per quasi due anni, e inizia esattamente cinque anni dopo gli eventi del film. La razza umana è riuscita a debellare i terrificanti insetti protagonisti, ma la situazione sembra essere nuovamente peggiorata, ed è qui che entrate in gioco voi. All'inizio sarete un soldato, uno dei venticinque dei quali è composto il team, che dovrà fare del proprio meglio per portare a termine le prime missioni di cui si compone il gioco, cercando nel frattempo di restare vivo. Mostratevi sufficientemente abili e riuscirete a ottenere gradi superiori, come capo squadra e comandante tattico. Solo allora gli elementi più avanzati del gioco faranno la loro comparsa. Dovrete gestire oculatamente le risorse di cui disponete e scegliere dove attaccare e come condurre le missioni per assicurarvi una seppur minima chance di successo. Se, comunque, rientrate in quel gruppo di persone che pensa che cose come tattica e strategia siano terribilmente noiose e preferirebbe non fare altro che tenere il dito sul grilletto e distruggere i maledetti insetti, non temete, non siete stati trascurati. In fondo, gli insettoni adorano suicidarsi in massa contro i vostri soldati ultracorazzati, quindi state certi che non resterete con le mani in mano. Ci penserà il gioco a gestire la parte tecnica: tutto ciò che dovrete fare sarà andare là fuori e fare piazza pulita degli sporchi scarafaggi. Come avrete intuito dando un'occhiata alle foto in questa pagina, la visuale del gioco (in terza persona) ricorda abbastanza Tomb Raider. La vostra armatura vi proteggerà dai numerosi attacchi degli insettoni e servirà come alloggio per le massicce armi che potrete trasportare (c'è di tutto, dalle granate ai razzi). Alla fine della carneficina potrete tornare alla vostra astronave, e sarà quindi la volta della sezione diplomatica, dove dovrete riuscire a mettere d'accordo tutte le fazioni in lotta per trovare una soluzione pacifica. Se fallirete, beh, avrete sempre a disposizione il mega spray anti-insetti che stavate sviluppando da un'eternità, e sarebbe davvero un peccato lasciarlo lì a impolverarsi, o no? Il team di sviluppo ha avuto un occhio di riguardo anche per chi gioca in rete. Fino a 24 giocatori si potranno cimentare in un'epica battaglia cooperativa o scontrarsi in furiosi deathmatch, camuffati da missioni di allenamento. Il motore grafico non rallenta neanche in casi di grande affollamento, permettendo ai grossi insetti di fare la loro bella figura: ciò significa che quelle incredibili scene con milioni di insetti che vedremo nel film potranno essere riprodotte! Gli sviluppatori dovranno comunque fare qualcosa di speciale per rivaleggiare con la versione cinematografica, e ne sapremo di più ad aprile, quando il gioco uscirà nei negozi.

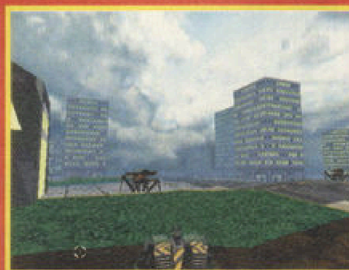




Maledetti insetti, si annidano dappertutto... E guarda questo com'è pasciuto!



Se quegli aerei appartengono alla compagnia russa Aeroflot, gli insetti dovrebbero temere più quelli che voi.



"I'm in love with a Starship Trooper" è il titolo di una canzone di Sarah Brightman.

in prima linea

Games Master presenta i nuovi successi

Goemon è già pronto per deliziare gli utenti Nintendo 64, mentre Bloody Roar sta per spargere un po' della sua forza animale su tutti noi. Power Boat e Buggy sono pronti per farvi schizzare gli occhi fuori dalle orbite, e Actua Ice Hockey terrà gli sportivi occupati per un po'.







Ebisumaru col suo incredibile copricapo e nella sua assurda tenuta: che personaggio!



(Destra) La snella sagoma di Yae.

PER	N64
DA	Konami
QUANDO	Marzo

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

GOEMON

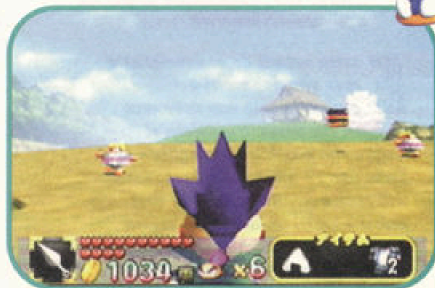
Goemon... Pensate di avere la scorza dura, eh?

Dimenticate pure i terroristi che tengono in pugno il destino del mondo con un piccolo ordigno nucleare. Dimenticate anche mutanti/zombie/alieni (barrate dove preferite) che cercano di impadronirsi del pianeta. Il vero pericolo proviene stavolta da una malvagia band musicale che non aspetta altro che invadere il mondo con la propria sporca musica. Vi dà i brividi, vero? Provate a immaginarvelo: funk cattivo, soul sacrilego, rap corrosivo e capolavori classici remixati. Dove andremo a finire!

Goemon ha già vissuto il suo momento di gloria su Super NES in Legends of the Mystical Ninja. Ora è tornato sul Nintendo 64 in questo nuovo capitolo chiamato in maniera originale 'Legend of the Mystical Ninja starring Goemon' e sembra essere ancora una volta l'unico che possa salvare il mondo.

Fortunatamente non è solo, ma potrà contare sull'aiuto di un piccolo e tondeggiante ometto chiamato Ebisumaru. Ok, potrebbe non essere un granché a vederlo, ma che ne pensate di Sasuke? Benché questo piccolo robot con dei capelli porpora sembri abbastanza innocuo, ha in serbo esplosivi di prima categoria. Abbiamo quindi Yae, la ragazza ninja con i capelli verdi, che riesce a spezzare in due il nemico con un colpo ben assestato. Il gioco non è strutturato in maniera lineare. Infatti la storia è inframezzata da una quantità incredibile di sottogiochi, che mescolano elementi platform e puzzle. Konami ha affermato che Goemon sarà il primo gioco a rivaleggiare con Super Mario 64, ma non sono certo i primi a dirlo e a essere smentiti. Cerca in tutti i modi di imitare il capolavoro di Mario e ha il potenziale per eguagliarlo: speriamo che ne esca un altro gioco di qualità per N64.

Riuscirà a spodestare Mario 64?



Ciò che serve a questa immagine è un bel KERPOW stile fumetto! Oh, usate la vostra immaginazione!



Il gioco uscirà in giapponese con sottotitoli inglesi.



PRIME IMPRESSIONI

Questo sarà un titolo molto importante per Nintendo 64. Goemon si è già fatto un buon seguito dopo la sua apparizione su Super NES, e sarà un'interessante aggiunta alla biblioteca di titoli del Nintendo 64. Naturalmente moltissimi nuovi giochi si presentano come unica alternativa a Super Mario 64, ma sarà Goemon all'altezza? L'unico modo di saperlo è continuare a leggere i prossimi numeri di Games Master.

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIM

BLOODY ROAR

Per tutti i lupi mannari! E' il primo picchiaduro con scontri con trasformazioni animali!



Il sangue inizia davvero a scorrere quando iniziano a entrare in gioco cose come corna, zanne e artigli.

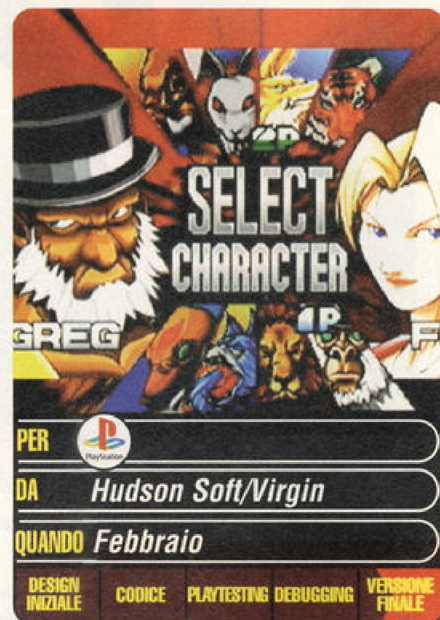
Preparatevi a leggerne la recensione al più presto.





I controlli sono pericolosamente semplici, ma vi permettono di fare grandi combo.

(Destra) Ciò che le manca in bellezza viene ampiamente compensato dalla forza devastante.



PER PlayStation
DA Hudson Soft/Virgin
QUANDO Febbraio

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE



Combattete per quanto volete come umano e poi infliggete la zannata di grazia!



Essere battuti da una coniglietta rosa alta due metri è probabilmente una delle cose peggiori che possano accadere al fragile ego maschile. Un cinghiale va bene, non c'è niente di imbarazzante nell'essere sconfitti da uno di quei grossi e brutti maiali, anche essere battuti da un formichiere sarebbe accettabile, ma dalla moglie di Bugs Bunny proprio no!

In questo gioco vi ritroverete a combattere contro una giovane ragazza con la coda chiamata Alice e non sorprendetevi se inizieranno a spuntarle lunghe orecchie rosa e zampe animali. Non stupitevi, poi, se le utilizzerà per massacrarvi a dovere.

Francamente c'è una sola cosa che potrete fare in situazioni come queste: trasformarvi in un gorilla, prendere la pulzella per le orecchie e sbatterla per terra.

Mitsuko è tutta un'altra storia. Vestita con una tuta sportiva, è il tipo di donna che vi aspettereste di trovare a fare una campagna animalista fuori dai McDonald. In un batter d'occhio si farà crescere le corna e un bel grugno, quindi vi si avvicinerà per spedirvi in aria col suo megapugno.

Bloody Roar è fedele al suo titolo. È senza dubbio sanguinoso ("bloody", sanguinoso in inglese, appunto) e potete aspettarvi di sentire qualsiasi tipo di ruggito ("roar") e grugnito. Il gioco risulta molto simile a Fighters MEGAMiX, con l'aggiunta di poter cambiare forma a metà del combattimento per trasformarsi in leone, tigre, lupo o altro.

Graficamente è splendido. Ci sono moltissimi effetti speciali e azione da vendere, e il sistema di controllo è molto più semplice della media dei beat-em'up attuali dal momento che usa ⊗ e ● per calci e pugni rispettivamente e ● per trasformarsi. Le combo, inoltre, sono molto semplici da effettuare. Sembra più liberatorio di Tekken e offre molti più tipi di difesa, ma ha ciò che gli serve per diventare un classico? Ai posteri l'ardua sentenza...

PRIME IMPRESSIONI

L'utilizzo di poteri per trasformarsi in animale aumenta senza dubbio l'appetibilità di Bloody Roar. Qui purtroppo sembrano fermarsi le novità, ma in fondo a chi importa? Si tratta di un grande beat-em'up con controlli molto intuitivi, che non mancherà di appassionare folte schiere di giocatori. Ora scusatemi ma devo tornare a massacrare quella maledetta coniglietta...

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZ



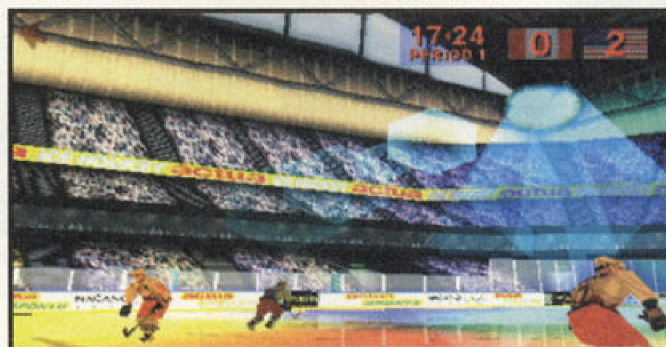
PER	PC, PlayStation, Saturn
DA	Gremlin
QUANDO	Febbraio

DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE

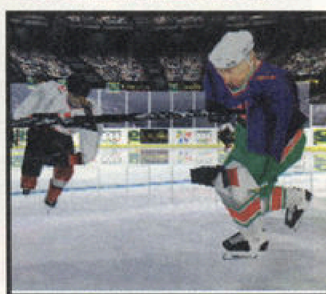

Benvenuti allo stadio.


Un bel tramonto, non c'è che dire...


Vedremo mai un match pulito? Forse no...



È forse Holiday on Ice? Stanno atterrando gli alieni? No, è il folle mondo dell'hockey!


Ouch, la situazione comincia a farsi pericolosa!

ACTUA ICE HOCKEY

Maledizione, ancora "Incontri ravvicinati del terzo tipo".

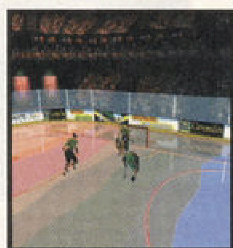
Fanatici dell'hockey su ghiaccio, rispolverate i pattini, è tempo di giocare!

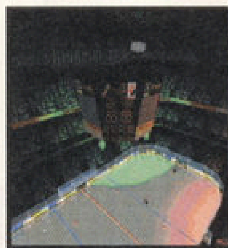
Se pensavate che l'intera produzione sportiva videoludica del 1998 fosse dedicata ai Mondiali di calcio, beh, vi sbagliavate di grosso. Anche i fan del curling, del pattinaggio artistico e della discesa libera saranno accontentati con il promettente Nagano Winter Olympics.

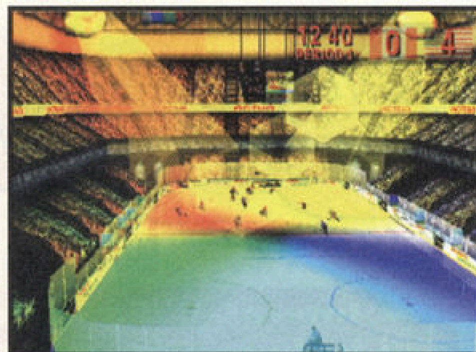
Mentre i produttori di videogiochi celebrano i tifosi del calcio di tutto il mondo con, per esempio FIFA: Road to World Cup, c'è ancora una nutrita schiera di giochi sportivi invernali pronta a invadere i nostri monitor.

Fra questi, Actua Ice Hockey sembra essere una delle più fedeli simulazioni di questo sport, ma a meno che non siate fan del Novara, o di un'altra squadra di hockey, non crediamo che questo gioco vi farà impazzire. In effetti, però, dovrebbe, dal momento che è uno dei più violenti, aggressivi ed eccitanti sport del momento. Dimenticate falli e calci di rigore e cercate invece di colpire ad alta velocità gli avversari mandandoli a sbattere contro le recinzioni: gran divertimento!

Nel gioco figureranno i team olimpici e i loro giocatori. In maniera a dir poco campanilistica, inoltre, Gremlin ha inserito nel gioco anche la Gran Bretagna, anche se in realtà si trova nella serie B delle squadre internazionali di hockey su ghiaccio.







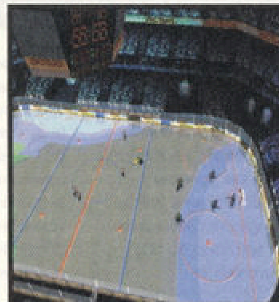
Tutti i giocatori sono stati ripresi utilizzando ben dieci telecamere per il motion capture, cosa che probabilmente farà muovere i giocatori poligonali in maniera del tutto realistica. Questo è un bene, così come anche il fatto che il motore sia lo stesso dei più recenti prodotti della serie Actua. Gremlin vince anche il premio per le Parole più Difficili della Settimana: Realismo Ambientale. In pratica avrebbero potuto dire tranquillamente che la folla fa "ahhh" se sbagliate, o esulta se segnate, ma si sa, riempirsi la bocca di paroloni è sempre una buona strategia di mercato!

Il gioco sembra promettente da molti punti di vista, ma non andate subito a mettervi i pattini: aspettate piuttosto la nostra recensione completa, sempre su queste pagine.

PRIME IMPRESSIONI

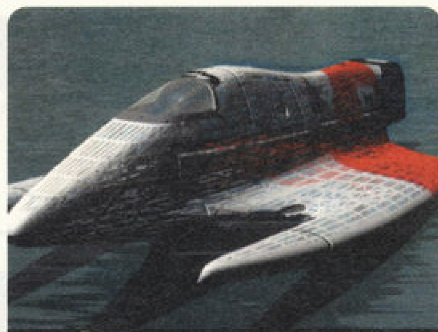
Sembra che abbia le carte in regola per potersi rivelare una veloce e coinvolgente simulazione sportiva. Ovviamente attirerà maggiormente chi già conosce bene lo sport in questione, ma tutti gli sportivi dovrebbero almeno dargli una possibilità, anche per rilassarsi tra un FIFA e l'altro...







IE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PR



PER PlayStation

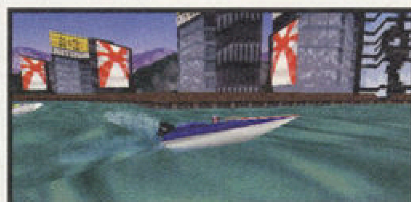
DA East Point Software/Interplay

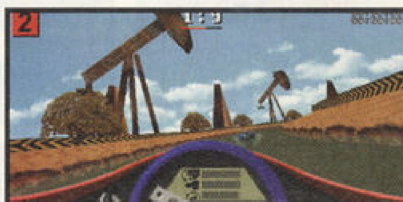
QUANDO Marzo

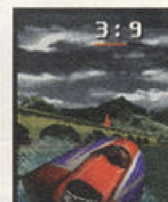
DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE


In crociera sul mare. Ad alta velocità, però...


La ormai abusata visuale da sopra lo sterzo.


Qui possiamo vedere un momento di un replay.

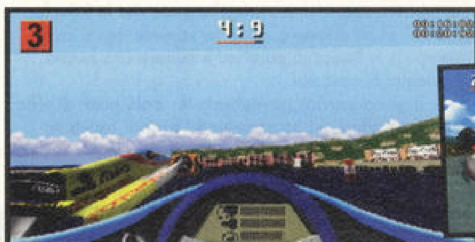

Mmm, questi bestioni contribuiscono a rendere spettacolare lo scenario.



POWER BOAT



Interplay dimentica il solido asfalto e si tuffa in acqua: riuscirà a sconfiggere Sony?


Il controllo del mezzo sarà il fulcro di questo prodotto Interplay.

Il nuovo gioco di corse acquatiche di Interplay mira senza dubbio a spodestare Rapid Racer di Sony. Il gioco promette di essere particolarmente realistico e il giocatore dovrà gareggiare in numerosi percorsi distribuiti su tutto il globo, cercando di arrivare primo. Ci sono nove circuiti disponibili in tutto, ognuno associato a una particolare area geografica. Questi spaziano da uno scenario notturno sul Monte Fuji a Monaco con in contemporanea la famosa gara automobilistica, fornendo così una notevole varietà.

Gli stessi percorsi sono pieni di salti e ostacoli, che ancora una volta riprendono il tema del circuito. Prendete uno dei salti nella pista in Amazzonia, per esempio: vi ritroverete sparati fuori dalla bocca di una statua Inca. Correte lungo i fiumi di New York e assisterete al crollo di un centinaio di casse mentre un inseguimento poliziesco finisce malamente nella zona portuale (e se siete fortunati potreste persino vedere l'Aston Martin di 007 volare da un ponte). Spostatevi quindi nell'Inghilterra rurale e dovrete vedervela col più temibile avversario: il bel tempo britannico. Mentre pioggia e nebbia si avvicendano la vostra visibilità diventa ridottissima... Il gioco è diviso in tre differenti stili: Campionato, Slalom e Arcade. L'ultima opzione vi permetterà di affrontare i percorsi in maniera spettacolare cercando scorciatoie e cose del genere, mentre il Campionato vi costringerà a ottenere un certo punteggio nei primi percorsi per poter proseguire alla sezione successiva. Slalom è esattamente quello che vi aspettereste: un test per mettere alla prova la vostra abilità di guida: tipicamente americano.

PRIME IMPRESSIONI

Power Boat dovrà davvero essere bello per poter contrastare Rapid Racer di Sony in quanto ad atmosfera, ma per ciò che riguarda la varietà e la difficoltà, il gioco di Interplay sembra poterlo battere tranquillamente. I percorsi sono molto dettagliati e incredibilmente appassionanti da quanto abbiamo potuto vedere, e l'inclusione di rampe e salti farà apprezzare questo gioco più ai fanatici di Wave Race 64 più che ai veri estimatori dei motoscafi off-shore.

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIM





Molti power-up, come alcuni visti in Diddy Kong Racing, sono cumulativi.



Oooh, guardate che belle luci. Buggy ha moltissimi percorsi per tenervi impegnati. Vi conosciamo, se non avete a disposizione valanghe di opzioni non siete contenti, e non avete tutti i torti!



PER PlayStation
DA **Gremlin**
QUANDO **Aprile**

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

"Ho appena pulito quei tappeti e me li sporcate di nuovo? Maledetti, vi ucciderò!"

BUGGY

Un gara di macchine radiocomandate su PlayStation, e chi l'avrebbe mai detto?

Ricordo, un gennaio di tanti anni fa, in un parco giochi, l'invidia che provai nei confronti di Giacomo, e della sua nuova, fiammante macchina radiocomandata che schizzava a tutta velocità zigzagando tra le cartelle. Capii che Babbo Natale era stato più buono con lui...

Ora comunque potrete vendicarvi di quei drammatici momenti grazie alla tecnologia della vostra PlayStation. Potrete gareggiare nel caldo (virtuale) di spiagge meravigliose, godere dello splendore dei giardini giapponesi (generati al computer) o assaporare il (cyber) profumo di foreste sempreverdi con le vostre narici (e un po' di immaginazione).

Tutto questo è possibile grazie a quest'ultimo gioco di corse, che si potrebbe considerare figlio di Micro Machines e Mario Kart, in cui prendete il controllo di 16 automobiline comandate via radio (in realtà joypad, ma fa lo stesso). Stando a Gremlin, alcuni dei veicoli "rispondono come bisonti, mentre altri schizzano come mosche impazzite". Beh, questo rende più facile la scelta: chi mai vorrebbe guidare una buggy che si comporta come un bovino?

Buggy non è il solito gioco del tipo "raggiungi il check point e prosegui". Ci sono moltissime attrattive all'interno dei percorsi per ravvivare le vostre peripezie al volante: evitate e saltate ostacoli, e se vi ritrovate a mezz'aria cercate di fare qualche acrobazia (vedo Giacomo che inizia a diventare verde dall'invidia). Ovviamente saranno presenti i soliti, spassosi power-up, ormai consuetudine dei giochi di questo tipo.

Se riuscirete a comportarvi egregiamente in tutti i settori troverete nuove buggy pronte a essere guidate (benché alcune si comportino senza dubbio come ippopotami). Per assicurare una notevole longevità, ci sono anche moltissime parti nascoste nel gioco e la sempreverde modalità split-screen.

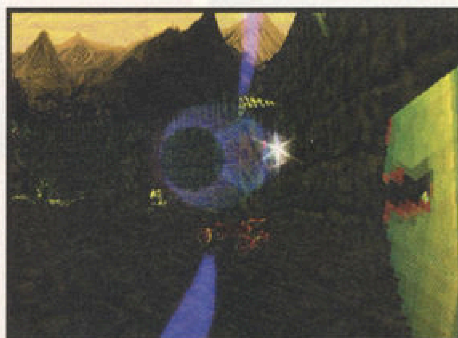
Non vediamo l'ora di poterci vantare di Buggy di fronte a Giacomo, ma, conoscendolo, se ne sarà già accaparrata una copia!

PRIME IMPRESSIONI

Buggy si potrebbe rivelare un best-seller. Graficamente è fantastico, e dovrebbe attirare i fan dei giochi di corse non troppo realistiche. La beta a nostra disposizione faceva intravedere margini ampi di miglioramento nel settore dell'AI. Speriamo bene.



Ci sono fantastici effetti grafici che vi lasceranno letteralmente abbagliati...



Lens flare a go-go. Una festa per gli occhi.





Sapete una cosa? Le lens-flare sembrano essere utilizzate un po' troppo, e potrebbero rovinare il gioco.

ZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE P

primizie

Eccoci pronti a darvi una mano nell'unico modo che conosciamo: presentandovi tutti i prossimi prodotti che si contenderanno i vostri sudati risparmi nell'immediato futuro. Ne abbiamo pronti un bel po', quindi trovate un angolo ben illuminato e prendetevi qualcosa di fresco. Siete comodi? Bene, iniziamo.

BRAHMA FORCE

PlayStation

Clone di Doom • Genki/JVC• Febbraio

Entrate in quell'immensa struttura che è un BRAHMA (Bipedal Robotic Assault Heavy Mechanised Armour) e combattete con Dioniso Vega (e chi diavolo...). Si preannuncia come un Doom con enigmi logici ambientato negli scenari oscuri di Alien Trilogy e sprizza fantascienza da tutti i pori. Ciò che lo rende diverso dagli altri cloni di Doom è il fatto che includerà elementi platform e la necessità di gestire strategicamente i sistemi di supporto vitale. Forte di una vasta serie di armi e varie diavolerie hi-tech installate sul mech, potrebbe rivelarsi un buon titolo.

FLESH FEAST

PC

Sparatutto • Segasoft • Marzo



Legioni di non-morti e altre orribili forme di vita popolano gli scenari decadenti di Flesh Feast, un titolo che indubbiamente si rifà molto a Zombie di George Romero. I cliche abbondano: non solo dovrete vedervela con orde di creature delle tenebre, ma anche con la sinistra NASAT Corporation. Col proseguire del gioco scoprirete la fonte della misteriosa presenza di Zombie (noi puntiamo sulla NASAT Corp.)... Il titolo offre due modalità distinte di gioco. Potrete prendere il controllo di quattro personaggi passando dall'uno all'altro o utilizzare una più convenzionale interfaccia punta e clicca per controllarli simultaneamente. Usate cacciavite, mitra o motoseghe per sconfiggere i vostri terrificanti nemici.

N20

PlayStation

Sparatutto • Gremlin • Marzo



N20, basato sul vecchio gioco da bar Tempest, sembra avere la migliore grafica mai vista finora su PlayStation. Tunnel multicolori e armi ultra-spettacolari la fanno da padroni: una vera festa per gli occhi, adrenalina pura. Mentre vi farete strada a tutta velocità lungo i cunicoli del gioco, schiacciando scarafaggi a destra e a manca, vi converrà tenere a portata di mano delle pillole per il mal di mare. Un gioco che si preannuncia veloce e furioso. Dopo le meraviglie grafiche del Nintendo 64, stavolta è la PlayStation a mostrarvi qualcosa di fenomenale.

NEED FOR SPEED 3

PC PlayStation

Corse • EA • Marzo



Parliamoci chiaro, Need For Speed 2 non era un gran gioco, ma, fortunatamente per gli sviluppatori noi videogiocatori siamo una razza che perdona facilmente. Questo seguito utilizza lo stesso "motore" del secondo capitolo, ma offrirà un maggior numero di percorsi e bolidi da corsa. Fra questi ultimi potremo trovare le Ferrari 550 e 355, la Diablo SV e la Countach della Lamborghini, riprodotte in maniera fedelissima. Tutti i dieci percorsi includono scorciatoie e percorsi alternativi e gli avversari comandati dal computer stavolta potranno vantare un'intelligenza artificiale niente male.

WAR OF THE WORLDS

PC

Strategico • GT Interactive • Estate

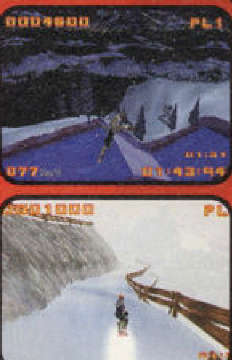


Orson Welles, molti anni or sono, scosse l'America con la sua radiodiffusione dell'invasione della Terra da parte dei marziani. Quest'anno segna il centesimo anniversario del classico romanzo, e quale modo migliore di celebrarlo se non con un clone di Command & Conquer che ne riprenda le vicende? Prendete il controllo delle forze britanniche del diciannovesimo secolo e preparatevi ad affrontare i prepotenti marziani, oppure invertite i ruoli e tentate di conquistare la Terra nei panni dei viscidi alieni. H.G. Wells si rivolterebbe nella tomba!. Potrebbe essere interessante.

CHILL

PC PlayStation

Snow Boarder • Eidos • Da stabilirsi

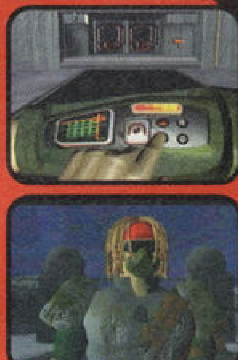


Se ancora non lo sapete, essere uno snowboarder è davvero ganzo! Vi vestite alla moda e non fate altro che mettere americanismi nelle vostre conversazioni. Cool! Ehm... Fortunatamente c'è un altra simulazione di snowboard in vista! Chill vi metterà a disposizione cinque diverse montagne e personaggi e 21 diverse tavole. Mira a ricreare la "Vera libertà di espressione di questo sport"... Il vostro obbiettivo è quello di diventare il boarder più fico delle montagne, vincendo quante più gare possibile per guadagnare il rispetto e l'ammirazione dei vostri avversari.

HYBRID

PC

Clone di Doom • Elite • Da stabilirsi



Il pianeta è impazzito! I governi sono stati rimpiazzati dal misterioso Concilio dei Cinque (oh, no, di nuovo il pentapartito!) dopo un periodo di carestia ed epidemie. Hybrid (da non confondersi col celeberrimo shoot-em'up per Amiga) è uno spara e fuggi in prima persona alla Doom che vi vedrà contrapposti alle potenze che hanno fornito agli alieni cavie umane. Soltanto l'ibrido risultante dai loro esperimenti si è dimostrato immune alla recente epidemia che ha devastato il globo. Con 24 armi a vostra disposizione non dovrete sconfiggere i cattivi, chiunque essi siano...

POY POY



Battle game • Konami • Imminente

Konami ha confermato che Poy Poy sarà pubblicato in Europa entro primavera. Il gioco è simile a Bomberman, nel senso che potrete giocare fino in quattro in otto diverse arene tridimensionali, lanciando rocce, bombe e persino i vostri amici per poter restare l'ultimo sopravvissuto. Ci sono 70 'guanti' diversi, ognuno con un diverso tipo di attacco speciale. Vi servirà comunque il multi-tap per giocare in multiplayer.





OVERBLOOD 2



Adventure • Riverhill Soft • Da stabilirsi

Riverhill Soft, un piccolo team di sviluppo con base a Fukoka (la più grande delle isole più a sud del Giappone) ha pubblicato tempo fa l'originale Overblood, e tutti in Giappone hanno urlato: "Il seguito di Resident Evil!". Le cose non stavano esattamente così, ma per fortuna Overblood 2 sembra molto migliorato. L'azione si svolge a East Edge City, sito di un famigerato campionato di corse d'auto. Vestirete i panni di un pilota che assiste a un assassinio e resta invischiato nella torbida storia che lo circonda. Ottima grafica, 71 diversi brani di musica di sottofondo e un sistema di controllo complesso sono ormai all'ordine del giorno.



BOMBERMAN WORLD



Battle Game • Hudson Soft • Da stabilirsi





Una delle serie più famose del mondo dei videogiochi continua ad allargare la sua diffusione. Anziché optare per il 3D della versione per Nintendo 64, il team di Bomberman World ha scelto una visuale isometrica con sprite renderizzati al computer.

XFIRE



Sparatutto • Virgin • Marzo

Uccidi, spara, evita, etc, etc. XFire è uno sparatutto futuristico, che ha la notevole caratteristica di poter essere giocato su Internet. Vestite i panni dei Genetics, razza potenziata biologicamente, o dei Puritans, tecnologicamente all'avanguardia (muscoli contro cervello, in sostanza). Lo scontro infuria lungo roccaforti spaziali, caverne e locazioni aliene. Una corposa intelligenza artificiale dovrebbe dar filo da torcere anche al più smaliziato dei giocatori. I nemici controllati dalla CPU vi inseguiranno fino alla morte, quindi non crediate di aver vita facile.

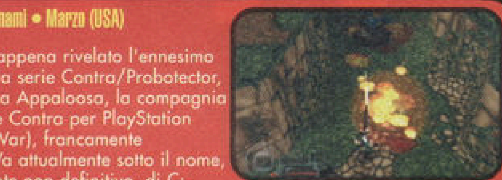


C



Sparatutto• Konami • Marzo (USA)

Konami ha appena rivelato l'ennesimo capitolo della serie Contra/Probotector, sviluppato da Appaloosa, la compagnia responsabile Contra per PlayStation (Legacy of War), francamente deludente. Va attualmente sotto il nome, probabilmente non definitivo, di C: queste schermate sono tratte da una versione completa soltanto al 30%.





1080° SNOWBOARDING



Sport invernali • Nintendo • Febbraio (Giappone)







Ad aggiungersi alla ormai folta schiera di titoli dedicati allo snowboard arriva questo nuovo titolo molto promettente (almeno graficamente) per Nintendo 64. 1080° Snowboarding è sviluppato dallo stesso team che ha creato Wave Race 64, quindi potrete aspettarvi grandi cose, e un realismo senza precedenti: sarà proprio come scivolare sulla neve reale. Lo stick analogico vi permetterà di controllare al meglio la vostra tavola, soprattutto nelle spettacolari acrobazie. Questi screenshot sono tratti da una versione del gioco completa all'80%.

ARMOUR COMMAND



Fantascienza • Take 2 • Febbraio

Dagli sviluppatori di X-Wing vs TIE Fighter, arriva questo wargame futuristico forte di ben 48 missioni (definito dai Take 2 una "simulazione in tempo reale di combattimento strategico intergalattico"). Il vostro compito sarà quello di impedire agli alieni di turno di ridurre il genere umano a schiavitù, mentre nell'opzione in rete fino a quattro giocatori potranno prendere il comando delle truppe terrestri o di quelle aliene. Come vi aspettereste c'è un intero mondo 3D nel quale cercare le solite forme di sostentamento, e una moltitudine di visuali differenti (da quella a volo d'uccello fino a quella da dentro il singolo mezzo) con le quali assistere agli scontri. Continuate a leggerci e ne saprete di più.



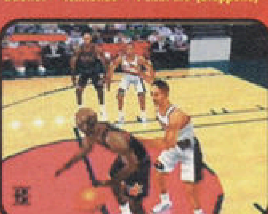




NBA BASKETBALL



Basket • Nintendo • Febbraio (Giappone)





Sviluppato dal gruppo di ricerca e sviluppo di Shigeru Miyamoto, questo titolo di basket, attualmente completo al 50%, si presenta già come uno dei prodotti più giocabili del genere. I nostri informatori ci rivelano che dovrebbe distinguersi in molti campi, non ultimo nel peculiare sistema di controllo.



I programmatori della Shiny hanno veramente molto di cui vantarsi al momento. Hanno un mucchio di giochi eccezionali in preparazione, tra cui MDK 2 e Messiah. E, naturalmente, non dobbiamo dimenticare il fatto che tra poco produrranno due film...



Shiny Happy P

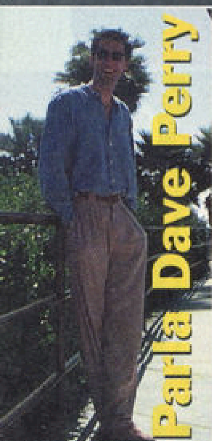
Cool Spot, Aladdin, Earthworm Jim, MDK e ora Messiah. La lista di giochi che ha visto impegnati i programmatori della Shiny è talmente vasta che rappresenta una specie di enciclopedia del mondo dei videogiochi. Figuratevi che Sega ha espressamente chiesto al team di creare un gioco della famosissima serie di Sonic, ma alla Shiny hanno pesci ben più grandi all'amo!

Quindi, dal momento che alla Shiny non vedono l'ora di impressionare i lettori di Games Master e che la California è un posto niente male da visitare, abbiamo deciso che era giunto il momento di invadere i loro studios per vedere cosa succede tra i programmatori migliori del pianeta. Le cose sono certamente cambiate. Si sono trasformati da mostri sacri nell'ambito delle console a programmatori per PC di tutto rispetto, grazie a MDK, e in specialisti del merchandising grazie alla macchina sfornasoldi chiamata Earthworm Jim (e al clamore che ha circondato il film di MDK). E ora, invece di avere nel listino un gioco all'anno, ne hanno quattro, insieme ad altre sorprese. Abbiamo catturato il boss della Shiny, Dave Perry, per ottenere un resoconto sulle attività della Shiny...



Con l'esplosione nucleare più piccola del mondo e la bomba più interessante del mondo, MDK concorre per il gioco più strano del mondo.





Parla Dave Perry

GM: Allora Dave, cosa state facendo al momento e in che stato sono i vostri progetti?
DP: Nello Stato della California. L'atmosfera si sta scaldando qui. Il che è strano, perché è inverno, ma del resto siamo in California... Stiamo correndo tutti come galline impazzite, al momento, con quattro progetti in lavorazione simultanea. C'è Messiah, Wild 9, R/C Stunt Copter e il nostro primo titolo multiplayer: Sacrifice. Tre di questi sono per il 1998, quindi dovremo lavorare come forsennati.

GM: Esattamente, quanto merchandise di Earthworm Jim è stato immesso sul mercato? E quando uscirà il film?
DP: Potreste riempirci un piccolo stato con il merchandise di Earthworm Jim. Gli altri italiani, però, potrebbero avere qualcosa da obiettare... Per quanto riguarda il film, siamo ancora al punto che "faremo parlare la vostra gente con la nostra, che valuterà la possibilità di trasformare la storia in un concept, e da lì in un'idea. E quindi potremmo incontrarci per decidere quante volte incontrarci per concretizzare questo progetto, cercare di entrare in sintonia e cominciare a lavorarci...". Questa è Hollywood! Fortunatamente abbiamo una grande intesa con la Universal (gli stessi che hanno fatto lo show televisivo di Eartworm Jim) e ciò ci sta aiutando molto.

GM: Avete affermato in una precedente intervista che MDK non avrebbe MAI visto la luce su nessuna console. E come la mettiamo ora che è uscita la versione per PlayStation?
DP: Questioni di richiesta e di soldi.

GM: In quale direzione si sta muovendo Shiny al momento?
DP: Verso la conquista del pianeta! Nulla di troppo ambizioso, davvero. La Shiny sta allargando i propri orizzonti, recuperando gente sempre più ricca di talento e approfondendo il proprio amore verso le mucche (non chiedeteci altro, grazie).

GM: Messiah. Strano concept: da dove è uscito?
DP: Ho avuto una visione divina. Ma poteva anche essere Jim, in realtà. Dio non ha la testa a punta, vero? Mi ha detto di fare un gioco che avrebbe dovuto portare la massa oppressa dei videogiocatori verso la luce. Quindi è svanito.

GM: È il momento dell'autocelebrazione. Perché è così fantastico? Perché dovrebbe essere la COSA PIU' BELLA MAI VISTA?
DP: Perché ognuno nei suoi più intimi desideri vorrebbe un



Messiah ha uno stano concept per essere un gioco: un grassottello abitante del paradiso mandato in missione per distruggere il male dalla faccia della terra...

Wild 9 ha vissuto momenti terribili durante la sua progettazione, ma è tornato.

FBW sarà il primo gioco progettato specificamente per il controller analogico.



25% Complete



People

gioco che gli permettesse di vestire i panni di chiunque.

GM: Perché lo produrrete prima per PlayStation invece che per PC? Avete trovato nella PlayStation una nuova frontiera della programmazione?
DP: No, è solo che alla Sony piace che le cose vengano sviluppate prima per PlayStation. La versione per PC apparirà due settimane dopo. A dirla tutta, ci offre anche un po' più di tempo per affinare altre finezze grafiche per l'hardware 3D del PC.

GM: MDK2. Sappiamo che è in fase di programmazione, quindi sputate il rospo! Diteci tutto!
DP: È il seguito di MDK. Sarà multiplayer e si collegherà direttamente al copione del film di MDK. La programmazione vera e propria non è ancora cominciata, siamo ancora sepolti dai contratti.

GM: Pensate che l'enormità di sequel e di cloni (Doom e Command & Conquer specialmente) sarà deleteria per il mondo dei videogiochi in generale?
DP: Sì, lo è già. Imbrigliano un sacco di gente piena di talento e la forzano a non prendere rischi. Qui alla Shiny ci piace invece scommettere... sarà perché viviamo vicino a Las Vegas?



GM: Vedremo altri giochi Shiny trasposti in film o in serie animate?
DP: Probabilmente. Stiamo contrattando per portare MDK e Wild 9 sullo schermo...

GM: C'è stata una guerra a parole tra di voi e i creatori di Doom, su Internet. Chi l'ha iniziata, e di cosa si tratta?
DP: Hanno cominciato loro, che non credono che la nostra tecnologia sia così fantastica come diciamo noi. Si mangeranno veramente le dita quando vedranno cosa siamo in grado di fare. Sono pronto a far partire una Guerra di Engine contro la Id. Compariamo il motore di Quake 2 con quello di Messiah e vediamo quale va più veloce ed è più bello, sia con l'uso dell'hardware 3D, sia senza. Siamo pronti in ogni momento e in ogni luogo. La sfida è lanciata...

GM: La Shiny è sempre stata conosciuta per essere molto innovativa, ma quanto avanti potrete ancora spingervi con la tecnologia odierna?
DP: Date un'occhiata a http://www.shiny.com

GM: Come sarà la prossima generazione di super console?
DP: I produttori di hardware si lamentano spesso che gli sviluppatori di software non sono più originali come un tempo. Noi abbiamo fatto il nostro lavoro... coraggio ragazzi, ora tocca a voi...

GM: Quindi, Dave, avete il dominio sul PC grazie a MDK, si profilano grandi successi su console con MDK, Earthworm Jim 3D e Wild Nine, uno dei personaggi più popolari in assoluto su console, e un gioco multiplayer in produzione. Sarete soddisfatti di come stanno andando le cose da quando avete lasciato la Virgin, no?
DP: Sono molto contento. Sembra che me ne sia andato appena in tempo.

GM: Dove pensi che si spingeranno le frontiere dei videogiochi in un anno?
DP: Tutti si concentreranno nel buttare via i propri antiquati engine in stile Doom o basati su tecnologia Voxel e tenteranno di ottenere un engine RT-DAT in grado di eseguire deformazioni e ricopiatura delle texture in tempo reale come quello di Messiah. Per molti team questo vorrà dire ritornare sul tavolo di progettazione oppure spedire alla Shiny un assegno a nove zeri. Stiamo facendo un grande affare con questa innovazione e stiamo andando nella giusta direzione con giochi come Messiah. Aspettate e vedrete...



Shiny Entertainment™

Messiah



La Trama

Siete un piccolo e dolce cherubino con il compito di salvare il mondo. Essendo un paradisiaco putto sarete in grado di possedere i corpi altrui. E dovrete farlo se vorrete impedire che le forze del male controllino il mondo. Confidiamo quindi nelle forze del bene per guidare la loro, ehm, creaturina...



GM: Le specifiche tecniche di Messiah sono impressionanti, ma perché i lettori di Games Master dovrebbero volerci giocare?

MT: Perché è nuovo, è differente e vi permette di uccidere i vostri nemici nel modo più violento. Possedeteli, fateli andare verso un ingranaggio e osservatelo mentre li trascina sul muro lasciandosi dietro una enorme striscia di sangue; oppure fateli cadere da un precipizio e rompete loro le gambe, quindi uscite fuori dal loro corpo, possedete qualcun altro, tornate indietro e sparate loro nelle braccia per vederli morire lentamente... Invece di affrontare bei nemici e sparargli, potrete controllarli ed "essere" loro. Ciò permetterà una gran varietà di gioco. Niente male eh?

GM: A chi è venuta l'idea di usare un cherubino come eroe nel gioco?

MT: David ha avuto una visione una notte. Poteva essere divina, ma non ne siamo sicuri. Potrebbe essere stato Jim. Ci ha detto che c'era una luce brillante e pensava di aver visto una testa appuntita e di aver sentito qualcosa che suonava come "Mitico...".

GM: Uno dei vostri ragazzi ha detto che il gioco è un misto di Quake e Tetris con un po' di Zelda e Asteroids, ma non è uno sparatutto in prima persona con risoluzione di enigmi. Cosa voleva dire? Potresti dirci esattamente come si presenta il gioco e come si giocherà?

MT: È uno sparatutto in terza persona con degli enigmi. Gli enigmi sono basati sull'ambiente circostante: aprire porte, trovare aree segrete, azionare o sabotare grandi macchine industriali nelle città e simili. Alcuni enigmi includeranno passare oltre le guardie (dovrete possedere un poliziotto per farlo).

GM: Nessuna modalità multiplayer? E perché? Sicuramente con cose come Quake 2 e GoldenEye 007 che ostentano grandiose modalità multiplayer sareste dei pazzi a non includerla.

MT: Ci abbiamo discusso parecchio sopra. Ai giornalisti piace, e alla gente che vive in paesi con tariffe telefoniche basse piace, ma agli altri non potrebbe importare di meno. Così com'è, Messiah potrebbe prestarsi bene per una modalità in deathmatch, e ora come ora credo che ci sarà una modalità multiplayer per PC, ma non per PlayStation.

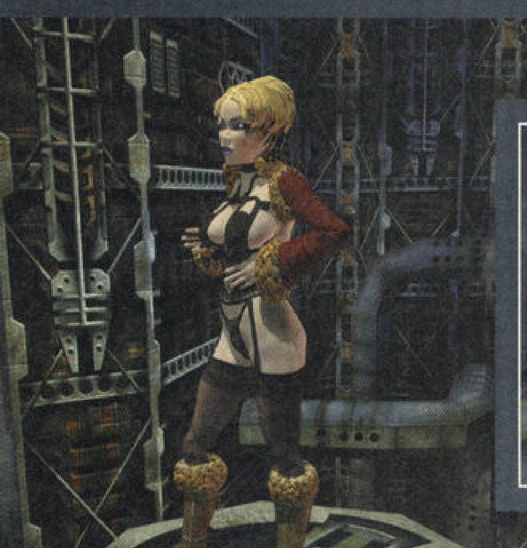
In Messiah, se siete invidiosi del corpo di qualcuno, potrete prendervelo.

GM: Potete spiegarci come la capacità di possedere i corpi delle altre persone può di fatto rappresentare un aiuto concreato alla giocabilità? È stato fatto prima d'ora (in giochi come Paradroid) ma non ha mai avuto troppo successo.

MT: Paradroid era un gioco superbo, ma penso di sapere cosa volete dire. È una cosa molto difficile da azzeccare, ma finché si struttura un gioco in modo che DOVETE per forza possedere la gente per andare avanti, allora non ci dovrebbero essere problemi. Bob, il cherubino, da solo è privo di poteri. Deve possedere gli altri per sopravvivere, e abbiamo pensato a lungo ai personaggi, al design dei livelli e a come interagiranno con questa abilità. La cosa migliore però è che, a differenza che in Tomb Raider o in Quake, potrete giocare con un cast molto eterogeneo di personaggi, il che mantiene la giocabilità varia ed eccitante. Dovreste vedere che razza di personaggi sarete in grado di possedere!

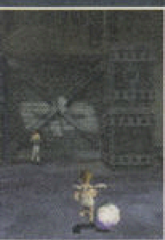
GM: La versione per PlayStation offrirà dei miglioramenti oppure sarà l'esatta riproduzione della versione per PC?

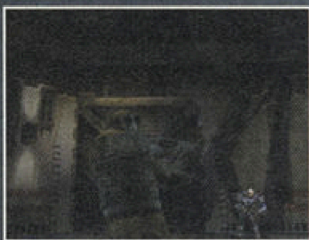
MT: La cosa importante da ricordare riguardo alla versione per PlayStation di Messiah è che sarà esattamente uguale a quella per PC. La tecnologia che utilizziamo per generare gli ambienti e i personaggi permette un gioco a 30 fotogrammi al secondo con fino a 8.000 poligoni per personaggio. E



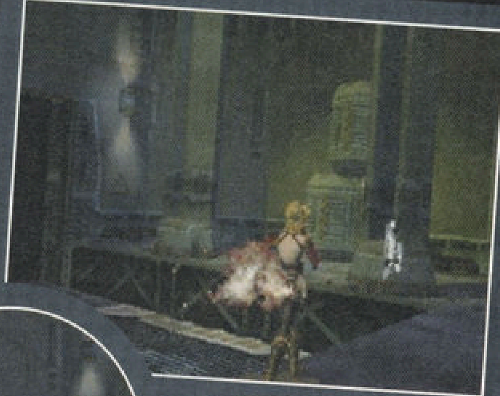


Oh santo cielo. Prima Lara, poi la protagonista di Pandemonium, ora anche alla Shiny sono stati contagiati dalle donzelle videoludiche. Bel costume, ma quegli stivali lo rovinano.





Paradroid è arrivato prima, ma il Messiah della Shiny promette che questa invasione dei ladri di corpi sarà molto meglio.



Vatti a nascondere Lara, questa sì che è un bel pezzo di figliola.




Chissà chi cambierà quel pannolino mostruoso quando Bob lo riempirà.

sembrerà già incredibile così su PlayStation. Aggiungeteci che utilizzerà pienamente il joypad analogico Sony (ideale per le acrobazie in volo di Bob), e in questo senso la versione per PlayStation potrebbe avere un leggero vantaggio su quella per PC.

GM: Il gioco utilizza il vostro Saxengine. Assomiglia un po' a quello di Quake 2, no? Perché pensate che questo sia il miglior motore 3D in circolazione?
MD: Ora si chiama The Messiah Engine, per evitare confusione. Il suo punto di forza risiede nella sua tecnologia RT-DAT (Real-Time Deformation and Tesselation). È una tecnologia che crea personaggi dal look incredibilmente reale, con ossa, pelle e muscoli (non necessariamente in quest'ordine) che aderiscono a un "modello". Il "modello" è disegnato con una renderizzazione del personaggio in 200.000/300.000 poligoni e in seguito piazzato nel gioco. L'engine quindi usa dagli 80 agli 8.000 poligoni durante il gioco per ridisegnare questo "modello" il più fedelmente possibile. Per mantenere il frame rate a un costante numero di 30 fotogrammi al secondo, il codice chiede continuamente al PC o alla PlayStation quanti poligoni ha disponibili, e ne altera di conseguenza il numero su schermo. In questo modo sarete sempre in grado di vedere il massimo numero di poligoni su schermo che il vostro sistema può mostrare. L'altra grande novità è che è intelligente, e quando rimuove i poligoni dai personaggi mentre questi si allontanano, anche se ne preleva solo dalle parti poco importanti del corpo. Per esempio non toglierebbe mai il poligono che forma il naso, ma piuttosto uno dalla vita.

GM: Quali sono le finezze del gioco? Di quali parti vi sentite più orgogliosi?
MT: Messiah è completo solo al 14% al momento, e quindi è difficile dire di cosa siamo più orgogliosi. Penso che la tecnologia utilizzata sia la parte della quale siamo più appagati, ma diventerà una cosa secondaria quando ci impelagheremo negli aspetti della giocabilità. Abbiamo il miglior motore del momento. Abbiamo personaggi di gran lunga più dettagliati di quelli di Quake, animazioni migliori, un numero di fotogrammi più alto e livelli molto più estesi. Potreste far entrare la maggior parte di Quake in un solo livello di Messiah.

GM: Avete visto la nuova macchina chiamata Project X dei VM Labs? Se sì, cosa ne pensate? E già che ci siamo, che ne pensate dell'M2?
MT: L'M2 è bello che morto per quanto ci riguarda. Project X? Aspettate e vedrete. Se questo sogno diventasse una realtà credo che ne valuteremmo da vicino le potenzialità, ma al momento la PlayStation e il PC sono i nostri principali obiettivi. Il Dural della Sega sembra niente male, ma non ne possiamo parlare!!

GM: Come pensate che dovrebbero essere le nuove generazioni di super console Sega e Sony? Quali speranze e aspettative vi riponete?
MT: Come DOVREBBERO essere? Come nulla di mai visto sulla terra, ma probabilmente speriamo troppo. Sarebbe bello che facessero lo stesso salto di qualità che abbiamo avuto quando l'industria si è mossa dai 16 ai 32 bit, ma per Sega e Sony sarà un compito molto duro.



Ebbene sì, questi sono i creatori di Messiah. Sembrano un po' scompigliati non è vero? Mandateli da un barbiere!!



Fly by Wire





Fly By Wire potrebbe essere un'idea strampalata, ma lo era anche un verme in tuta spaziale, e ha funzionato molto bene.

Dave Perry ha praticamente distrutto il suo elicottero durante la sua prima lezione di volo. Meglio tornare ai giocattoli, eh Dave?



Considerando che è ancora in fase di primordiale sviluppo, sembra già notevole.



Elicotteri e mongolfiere, una bella accoppiata.

La Trama

Dovrete guidare un elicottero radiocomandato. Tutto qui. È più economico che farlo veramente e non correte il rischio di distruggerlo sul muro di una casa e di perdere tutti i vostri soldi. Abbiamo chiesto semplicemente al programmatore principale di R/C Stunt Copter, Robert Suh, cosa stava facendo e di cosa si trattava.

GM: Una simulazione di elicottero telecomandato. Non sembra propriamente il più eccitante dei videogiochi (almeno non come una simulazione militare o qualcosa del genere). Come lo presenterete in modo che sia appetibile per i fanatici dell'azione su PlayStation e PC?
RS: Tanto per cominciare, al momento è principalmente un titolo per PlayStation, strutturato avendo in mente il controller analogico Sony. I giocatori vorranno giocare a questo gioco per una ragione molto semplice: è terribilmente coinvolgente. Le meccaniche di volo rendono molto complessa la guida di questo elicottero radiocomandato, e il pad analogico dà al giocatore un controllo preciso sul numero di acrobazie disponibili, virtualmente illimitato. Chiunque abbia preso il controller in mano ha avuto difficoltà a posarlo.

GM: Come vi è venuta una simile idea?
RS: Stavo conversando con David Perry riguardo ai modellini volanti degli elicotteri, e ci è venuto in mente di farne un videogioco, dal momento che nessuno ne aveva fatto uno. L'hobby di per se è molto divertente, e abbiamo pensato che ne poteva venire fuori un gran bel gioco.

GM: Quanto sarà realistico?
RS: Esattamente quanto vorreste che lo fosse. Ci saranno tre modalità di controllo, da quello base a quello avanzato. Non l'avete mai visto nelle simulazioni di elicottero in circolazione, ma i sistemi di controllo di uno di questi così possono diventare anche molto complessi. La nostra sarà la prima simulazione di elicottero che vi richiederà di guidarlo come se fosse vero. I percorsi ovviamente saranno un po' meno realistici, particolarmente quando sguinzaglieremo lo humor di casa Shiny.

GM: E perché qualcuno non potrebbe semplicemente uscire e comprare una simulazione di elicottero invece? Ce ne sono parecchie buone in giro.
RS: Non credo comunque che i possessori di PlayStation saranno interessati alle simulazioni di elicottero. Sono così... beh, noiose. Noi invece vi faremo fare giri della morte, spegnere incendi, costruire piccole strutture e affrontare percorsi pazzoidi con un elicottero giocattolo. È semplicemente più divertente: è più un gioco.

GM: Se qualcuno ha un elicottero radiocomandato, lo porta fuori, lo fa partire, lo fa volare in giro per un po', lo fa atterrare e quindi torna a casa. Cosa avete fatto per "pepare" un po' il gioco?
RS: Come ho detto, una volta che il tipico humor della Shiny si scatenerà, ci sarà molto "pepe". A meno che non ne abbiate le scatole piene di, beh, "spezie". A buon intenditor...

GM: Che genere di opzioni implementerà l'editor di livelli?
RS: È un po' troppo presto per parlarne, ma sarete in grado di creare i vostri percorsi personali da zero.

GM: È più un gioco o un simulatore?
RS: Entrambi, a seconda di quanto vogliate approfondire il vostro gioco. Stiamo costruendo tutte le opzioni per soddisfare sia l'utente che vuole girovagare tranquillo e sia quello che vuole imparare come far volare un elicottero radiocomandato senza farlo precipitare!

GM: Che genere di giocatori pensate che attirerà: i patiti dell'azione o i pacati appassionati di simulazione?
RS: Entrambi.

GM: Che tipo di specifiche tecniche vanta questo gioco?
RS: Sarà in alta risoluzione e fluido come un mare di seta.

GM: Di cosa siete più orgogliosi fino ad adesso?
RS: Della meccanica di volo. Sembra veramente un elicottero radiocomandato invece di una "automobile volante", come sembrano i velivoli della maggior parte delle simulazioni di elicottero.

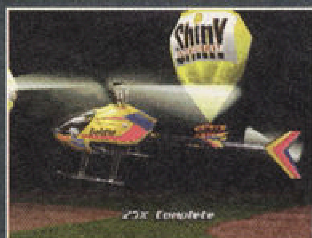
GM: Includerà delle opzioni per il multi-player?
RS: No.

GM: Quali sono stati i principali problemi e come li avete risolti?
RS: Fino ad adesso non ne abbiamo avuti. Siamo stati abbastanza fortunati. Ma mai dire mai...

GM: Hai visto la nuova Project X dei VM Labs?
RS: NO, non l'ho vista.

GM: Come pensi che dovrebbero essere le nuove super console della prossima generazione Sega e Sony?
RS: Ben più di mostri grafici. Dovrebbero offrire qualcosa di nuovo, e dovrebbero essere ben disegnate in modo che i programmatori passano spremere per bene l'hardware.





Le lame non renderanno vita facile ai palloni.

Queste pale in continua rotazione fanno venire un bel freschetto...





Wild 9



Grandi armi, esplosioni enormi e un sacco di azione strampalata. Sembra un gioco Shiny!



Wex è destinato a essere un nuovo tipo di eroe dei videogiochi.



Questa sì che lascerà il segno. Alcune di queste armi sono tremendamente crudeli.

Credo che non vedrete mai cose del genere in un film Disney...

GM: D'accordo ragazzi. Come sta venendo Wild 9?
SH: Tanto per cambiare, sta venendo proprio bene. Il team, principalmente nuovi arrivati da tutto il mondo, sta veramente facendo dei progressi significativi. Mentre procediamo con questo progetto, un sacco di nuove grandi idee e opzioni verranno probabilmente inserite nei livelli restanti. Aspettatevi un gran finale quando metterete le mani sul gioco.

GM: Sembra che il gioco abbia avuto un tremendo ritardo durante il suo sviluppo. Come lo spiegate?
SH: Il gioco è sotto sviluppo da appena 2 anni. Sembra che la maggior parte dei giochi di qualità che sono usciti in questo periodo abbiano portato via circa 18 mesi, quindi abbiamo ancora circa 6 mesi per essere in media. Come per ogni gioco Shiny, tentiamo di metterci il tempo che ci vuole per far uscire il gioco nella sua forma migliore. Ci sono stati alcuni ripensamenti, alcuni cambiamenti nello staff, e un sacco di roba che abbiamo tentato di inserire nel CD e nella memoria. Mettere ogni cosa al suo posto porta via tempo.

GM: Chi ci sta lavorando?
SH: Beh, ecco una lista dei membri del team corrente, insieme ai loro paesi d'origine: Erik Drageset (USA), Malachy Duffin (Irlanda), Gavin James (USA), Martin McDonald (Inghilterra), Kevin Munroe (Canada), Lloyd Murphy (Inghilterra), Rich Neves (USA), Sadie Peet (Inghilterra), Jean-Michel Ringuet (Francia), Lori Sears (USA), Tom Tanaka (USA). Come potete vedere, oltre metà del team di sviluppo è stato "importato" da terre distanti per lavorare in questo progetto. Malachy e Gavin sono i nostri programmatori interni e il resto del team è formato da disegnatori, animatori e progettisti.

GM: Come descriveresti il gioco?
SH: Brillante. Ci siamo veramente concentrati sul "feeling" del personaggio principale e delle sue armi.

GM: Includerà una modalità multi-player? Se no, perché no? Tutti amano i giochi multi-player.

SH: No, dato che sarà sulla PlayStation sarà un gioco a un giocatore.

GM: Di quali parti del gioco siete più orgogliosi?
SH: Adesso non vorrei sottovalutare il lavoro di nessuno dei membri del team, e devo dire che la maniera in cui il team ha interpretato i design e le meccaniche originali dei livelli e come li ha portati in vita sullo schermo è stato molto soddisfacente. È come leggere uno spartito di Beethoven e quindi sentirlo suonato dall'Orchestra Filarmonica di Londra.

GM: Quanto vi ha deluso sapere che la versione per Saturn è stata annullata?
SH: Devo dire che ci ha un po' deluso, ma abbiamo recuperato in fretta. Se non altro, ha permesso al team di concentrarsi per fare un gran gioco per l'hardware della Sony, piuttosto che tentare di fare le due versioni identiche.

GM: Da cosa siete stati influenzati? Da dove avete preso le vostre idee?
SH: I membri del team hanno avuto una vasta gamma di influenze e di sorgenti di ispirazione. Con un gruppo eterogeneo come il nostro, ognuno apporta qualcosa di unico nel team. Se fate una passeggiata per i nostri uffici oggi, vedrete libri di architettura, di effetti speciali cinematografici, di zoologia invertebrata, di film di Hong Kong, di fantascienza, fumetti e i giochi dei nostri concorrenti. L'ufficio è cosparso di giocattoli, figurine e altre cose strane. Senza menzionare il fatto che siamo dislocati in una comunità molto attiva per quanto riguarda l'arte, quindi ci sono molte mostre e gallerie senza andare troppo lontano. In realtà, ogni cosa che ci circonda ci influenza.

GM: Quando uscirà?

SH: Nell'estate del 1998.

GM: Hai visto il Project X dei VM Labs?
SH: Non l'ho ancora vista, ma sembra interessante. La competizione fa sempre bene in ogni industria. Ci sarà un altro concorrente nella battaglia per l'hardware? Solo il tempo potrà dirlo. Sono sicuro che la grande triade ha ottimi piani...



GM: Rimanendo in tema, come pensate che dovrebbe essere la prossima generazione di super console?
SH: Dovrebbero essere economiche, e non prodotte prima del 2000. Andiamo, i sistemi di adesso non sono poi tanto vecchi, e io aspetterei almeno un altro anno per aver qualcosa di VERAMENTE bello a un prezzo abbordabile, piuttosto che avere una macchina parzialmente migliore per 700 mila lire o cifre analoghe.

GM: Dove pensate che arriverà l'industria dei videogiochi in un anno?
SH: Continuerà a espandersi per dimensioni e fasce d'età. Le compagnie più piccole continueranno a essere inglobate da quelle più grandi. In pochi anni la nostra definizione di intrattenimento interattivo si espanderà tremendamente per comprendere cose che stiamo cominciando a immaginarci solo adesso.



Santo cielo, ci sono scenari che ricordano Waterworld! Vi prego, basta con Kevin Costner!

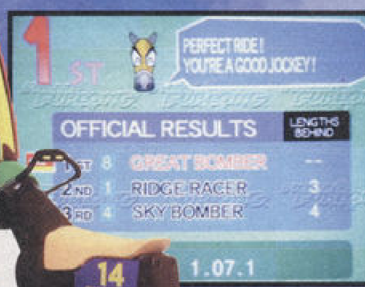


Dal momento che questo è un gioco Shiny, non vi aspetterete di certo un platform lineare, no?

FINAL FURLONG

Il ritorno dei cavalli a dondolo...





Grazie mille.



Nel pieno della corsa.



Ben fatto Dobbin, sei un campione da riproduzione.



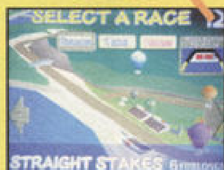
Calmati un po', è ora di galoppare un po' più lentamente!

SELEZIONE DELLA CORSA

Vi sono tre piste disponibili in Final Furlong: Straight Stakes (una corta e veloce pista lunga un chilometro e duecento metri), Royal Garden's Cup (un chilometro e seicento metri) e Turf Grand Prix (due chilometri e quattrocento metri). Ovviamente, in caso di un lungo percorso, non vorrete sfiancare la vostra cavalcatura già in partenza, quindi dovrete controllare con attenzione il livello di stamina (rappresentata da alcune carote sullo schermo). Più velocemente correrete e più stanco sarà il vostro cavallo, e la velocità massima che potrete raggiungere diminuirà. Un colpo di frustino vi darà un breve incremento di energia ma diminuirà velocemente il numero delle vostre carote. Se il vostro cavallo si stancherà troppo potrà addirittura fermarsi. Questo non è bello...



Royal Garden's Cup, nel Nord-Ovest dell'isola, è una corsa di lunghezza media.



Il furlong è una unità di misura della lunghezza che equivale a 201 metri.



Turf GrandPrix è LA gara da vincere. Una galoppata di 2,4 chilometri, un inferno per il vostro fondoschiena.

Fino a oggi, le simulazioni di corse ippiche sono state di quasi esclusiva competenza delle software house giapponesi, che, a quanto pare, ne vanno pazze. In generale i giochi per console di questo genere sono stati finora molto accurati, quasi troppo, dal punto di vista della simulazione. Dopo aver allevato, allenato e nutrito il vostro ronzino si affronta di solito una lunga stagione di gare basate su complicate statistiche di gara. Data l'incredibile popolarità di questi giochi, una serie come Derby Stallion vende un milione di copie tra tutti i diversi formati ogni volta che annovera una nuova versione, rimanendo nella Top Ten giapponese di vendita per settimane.

Namco, però, in un momento di frenetica passione per gli ungulati sta dando ai giocatori la possibilità di abbandonarsi a un po' di sana azione sulla sella di un cavallo. Evitando la sezione più complessa di simulazione in favore dell'azione pura, Final Furlong diventa uno dei migliori programmi del suo genere, come non ne si vedeva da tempo. Apprezzerete il modo in cui voi vi troverete a cavalcare i vostri destrieri: sarà divertente e rutilante come i grandi giochi Namco. Le origini della Namco si possono far risalire al 1955, anno in cui un creativo poco conosciuto piazzò un cavallo a dondolo sul tetto di un negozio a Yokohama, e una lacrima scende dai nostri occhi pensando che la Namco è tornata alle sue origini. A Final Furlong possono giocare fino a quattro giocatori collegando più cabinati. Sarebbe meglio giocarci però solo in compagnia di amici fidati, in quanto sembrerete un po' strani mentre salterete su e giù urlando incitazioni e spronando il vostro destriero a correre più veloce. È uno dei più energici ed eccitanti coin-op che abbiamo giocato recentemente e siamo certi che non ve ne allontanerete così facilmente, dato che è una valida alternativa al fiume di picchia-duro, spara-spara e simulatori automobilistici sul mercato.



Sembra che i vostri avversari siano più veloci. È giunto il momento per voi di utilizzare la vostra carota di riserva e dare una frustata al manto luccicante di Seven.

SCELTA DEI CAVALLI

Sei ottimi cavalli tra cui scegliere il vostro campione. Ognuno ha uno stile di corsa differente, dal veloce scattista al resistente fondista, e sono facilmente riconoscibili dalla loro maschera tipo Batman.



bomber

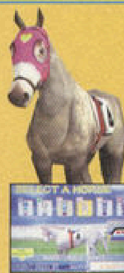
Il nonno di Bomber era la controfigura di Mr. Ed, il cavallo parlante dell'omonima commedia degli anni 50. Bomber ha poco tempo per fare l'attore e preferisce correre.





peach

Peach è diventata famosa dopo una burrascosa relazione con un purosangue inglese. È stata trovata nuda e ubriaca nella stanza del fantino. Tsk, tsk, così non va bene...





queen

Alta un metro e sessanta centimetri al garrese, Queen ottiene il rispetto dei fantini e di chi scommette. I suoi hobby includono masticare erba, galoppare e ricamare; la favorita degli allibratori.





seven

Il suo sguardo ipnotico spinge gli altri cavalli a disarcionare i loro fantini e a fermarsi davanti agli ostacoli d'acqua. È un avversario molto temibile, fate attenzione.





speed

Questo cavallo non è drogato, come è stato appurato da un gran numero di esami. Dietro a due occhi selvaggi e a un nome che è una promessa nasconde un cervello vivace ed è veloce come il fulmine.





thunder

Thunder instilla paura nei cuori e nelle menti di tutti gli altri. L'odore del suo corpo, inoltre, è acre a sufficienza da paralizzare ogni creatura vivente nel raggio di dieci metri.







Oh, guarda! Solo un'incollatura e lo avremmo raggiunto, non vi sembra? Bene, in un caso come questo sarebbe meglio ripetere la gara. Così potremo finalmente dimostrare il nostro valore, non è vero Neddy?



La tensione sale mentre aspettate che i cancelletti di partenza vengano aperti. In realtà state aspettando solo il segnale per agitarvi come degli invasati sopra la vostra cavalcatura di plastica.







HOP!

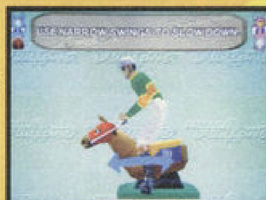
Cavalcando il vostro destriero di lana e plastica grande quanto un pony capirete subito come muovere il cavallo sullo schermo. Alzatevi lentamente dalla sella e iniziate a muovervi avanti e indietro: subito vedrete sullo schermo che il cavallo che avete scelto comincerà a muoversi. Più selvaggi sarete nel cavalcare e più velocemente correrà il cavallo. Ci sono anche due pulsanti nascosti nelle briglie. Premetene uno per dare un incentivo al cavallo, come se foste un fantino che sprona la propria cavalcatura, in modo da aumentare la vostra velocità. È essenziale utilizzarlo sullo sprint finale, ma evitate di abusarne o il vostro equino si stancherà ben presto. Fortunatamente vi appariranno sullo schermo dei messaggi per farvi capire quali sono le condizioni del vostro destriero: "È alla massima velocità!", "Stai andando troppo veloce!". E così via.



Un completo allenamento da fantino vi permetterà di scoprire tutti i trucchi di cui avete bisogno.



Vi piace il brivido della velocità? Vi trovate a cavallo di un asino? Allora datevi da fare.



Per rallentare non dovrete fare altro che il contrario di ciò che fate per accelerare.



Ricordate che cavalcate una bestiolina che può reagire. Tirate queste briglie per girare a destra.



Se volete girare a sinistra fate lo stesso nell'altra direzione.



Frustatelo! Cercate di stare attenti, però, poiché dovrete conservare le vostre carote per il finale.



Recensioni

Games Master si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:

TITOLO DEL GIOCO	
VERSIONE RECENSITA	Sistema
GIOCATORI	1, 2, ecc.
DA	Produttore
PREZZO	Se disponibile
USCITA	Mese

GRAFICA — La qualità grafica del videogioco: le animazioni, gli sprite, i fondali... **82**

SONORO — Come sono gli effetti sonori? La colonna sonora è da MTV Award? **86**

IL GIUDIZIO — In sintesi, un giudizio sul videogioco, le sue pecche e i suoi punti di forza.

GIOCABILITÀ — Sarà frustrante trovare le mosse o l'adrenalina scorrerà a fiumi mentre giocherete? **93**

LONGEVITÀ — Qui vi diciamo quanto vi ci vorrà prima di essere nauseati dal gioco e pensare di scambiarlo. **78**

GLOBALE — La resa dei conti. Tutto il videogioco in un solo numero. Croce e delizia da maneggiare con gran cura **87**



Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!



DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

PC











Chi di voi possiede una console non trattenga il respiro in attesa di una conversione. I possessori di PC potranno ridacchiare sotto i baffi: non vi resta che acquistare un computer.

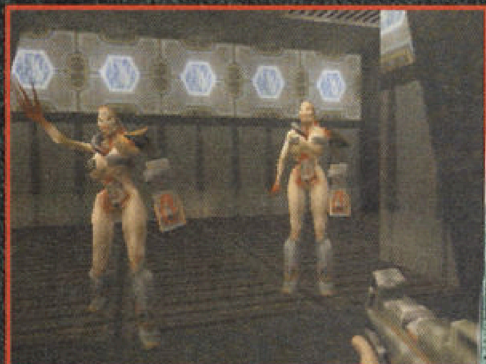
QUAKE 2

Il più grande e cattivo gioco per PC è arrivato...

Preparatevi a lottare...



Quando un tizio come questo vi si parerà d'innanzi dal nulla, dovrete essere pronti a raddoppiare il carico della vostra lavatrice per i prossimi lavaggi di boxer...



Salve ragazze. Questo non sarà il miglior gioco per PC di tutti i tempi, se capite quello che voglio dire, ma non è così sessista da fare una distinzione tra uomini e donne.



Questo cyborg sembra essere appena uscito da una toilette dopo una abbuffata di curry.

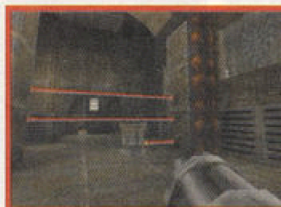
Spaventati? Fareste meglio a esserlo. Sparate a qualcuno e lo vedrete cadere a terra in modo rassicurante: ora è sicuramente fuori gioco... Girategli le spalle per qualche istante e sarà di nuovo contento di ricevere qualche altra pallottola prima di morire veramente. Fate saltare la testa a uno degli orchi con la mitragliatrice e resterà in piedi per un po' sparando all'impazzata prima di cadere a terra lentamente. Camminate lungo un corridoio e potrete sentire un lugubre ansimare: state per cadere in una imboscata ma non saprete mai da dove sono arrivati quando ci finirete in mezzo.

Quake II non è solamente uno dei migliori, se non il migliore, tra gli spara e fuggi in soggettiva mai



Non solo uno dei migliori sparatutto di sempre, ma anche una delle esperienze di gioco con più atmosfera.


Sparate alle guardie dalle posizioni più elevate.


Ora dovrei provare a saltare?





programmato su qualsivoglia piattaforma, ma anche una delle esperienze di gioco con più atmosfera di cui sarete testimoni e protagonisti. Vi spingerà a stringere convulsamente il mouse per la paura, e vi troverete a sudare freddo chini sulla vostra tastiera. Le vostre orecchie saranno concentrate nel percepire ogni suono che vi possa essere utile per scoprire ciò che vi aspetta: vi capiterà persino di muovere la testa per sbirciare oltre gli angoli in modo da avvantaggiarvi nello scontro incombente. Cercherete poi disperatamente di capire come superare un muro in modo da raggiungere i necessari pack di guarigione prima che un mostro vi inquadri e apra il fuoco. Bellissimo!

La ID Software ha fatto uno splendido lavoro con questo seguito. Non è il classico numero due molto simile al primo capitolo, con qualche piccolo cambiamento al motore di gioco e qualche livello in più. Il primo capitolo era programmato in modo da risultare una patetica esperienza nel gioco in solitario (benchè la modalità multiplayer abbia sollevato di molto Quake dalla soglia-delusione). Questo ovviamente infastidì la ID Software, che si sentì presumibilmente ridimensionata. I livelli sono così stati reinventati, e sono finalizzati al compimento di un obiettivo particolare, affinché il gioco non si riduca a un semplice spara e fuggi per raggiungere l'uscita. Sarete obbligati a completare le missioni e i puzzle mentre sarete

Fateli fuori tutti!

Squalo Barracuda



Ora che avete scoperto la via per raggiungere l'uscita dal livello non vi resta che nuotare per raggiungerla. Vi state avvicinando al vostro obiettivo quando, all'improvviso, un gruppo di questi aspiranti piranha vi si getta addosso a bocca aperta. Indietreggiate sparando e sperate che non vi prendano alle spalle.

Barbaro



Questi non sono certamente i mostri più piacevoli da incontrare quando siete in uno spazio ristretto e a corto di munizioni. Correranno dritti verso di voi e cercheranno di colpirvi con un uppercut col loro spuntone. L'unica soluzione è quella di indietreggiare prima che riescano a colpirvi e scaricare tutto il vostro arsenale. Nei livelli più avanzati potranno anche spararvi da una certa distanza.

Cervello



A questo punto le cose cominciano a farsi più difficoltose. Quando vi troveranno (e lo faranno, credeteci!) il loro attacco vi disorienterà e perderete l'orientamento. Non c'è niente di peggio di una rissa in una stanza piena di mutanti quando si è parzialmente ciechi. Siete stati avvertiti!

Eliminatore



Un mostro di origini modeste, privo di abilità particolari, ma in grado di sottrarvi buona parte della vostra preziosa energia. Quando questa gente viene ridotta a un mucchio di carne sanguinolenta, sciami di mosche circondano i loro corpi. Schifoso, no? Con tre o quattro colpi di fucile sparati a bruciapelo riuscirete a sbarazzarvi di questa gentaglia.

Gladiatore



Una versione futuristica dei cacciatori, a eccezione del fatto che questi non hanno mai inseguito una lepre per i boschi. Questi tizi non possono seguirvi nei passaggi più stretti ma sono forniti di una mitragliatrice, che aprirà un sacco di buchi nelle vostre speranze di finire velocemente il livello. Inoltre avrete bisogno di un sacco di munizioni per aver ragione di uno di questi mostri.

Icaro



Come potete immaginare, questi nemici vi gireranno intorno e ci vorrà un bel pò di fatica per abbatterli. Oltretutto sono molto veloci e troverete difficoltà maggiori di quanto pensiate nel colpirli. È probabilmente più semplice incastrarli in uno stretto corridoio e riempirli di piombo.

Fateli fuori tutti!

Mani di forbice



Questo sembra uno scarto di un film di Tim Burton ma provate ad avvicinarvi sprovvisti di una buona arma e ve ne pentirete. Sparano in maniera veramente precisa e da vicino vi colpiscono con quelle lame rotanti: non ci vorrà molto perché veniate ridotti come i tapini che sono stati torturati nelle prigioni.

Insetto



Questi droni avranno sicuramente un nome stupido, ma che rende bene l'idea di quanto siano seccanti. Volano all'esterno dei livelli aspettando che usciate. Non è semplice colpirli da lontano e quindi dovrete ascoltare attentamente il rumore che emettono per individuarli. Quando li sentirete non muovetevi fino a che non saprete esattamente dove si trovano.

Guardie



Questi sono i primi nemici che incontrerete e sono molto facili da uccidere. Non possono darvi molto più di un colpo, ma possono muoversi molto velocemente, rendendosi un difficile bersaglio per i principianti. Vi accorgerete che quando vi vedranno cominceranno a urlare, cosicchè potrete sempre conoscere la loro posizione.

Vergine di Norimberga



Lara Croft non è la sola ragazza ad apparire in un videogioco quest'anno. Sfortunatamente non troverete nessuna di queste sulla copertina di un giornale di moda o in un film. Sono orribili, cattive e veramente una seria minaccia quando le incontrate. Cercate di mantenervi a una certa distanza.

Un tizio



Non sembra ci sia molto di sbagliato in questo personaggio. Lo incontrerete solo giocando in rete, quando un altro giocatore apparirà sullo schermo. Li troverete anche nei livelli delle prigioni, ma non saranno sani come quello qui rappresentato. L'armatura li rende forti ma non invincibili.

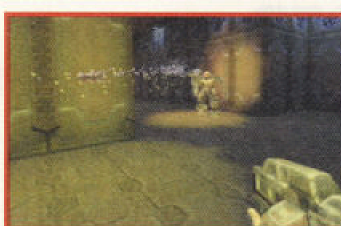
Tank di comando



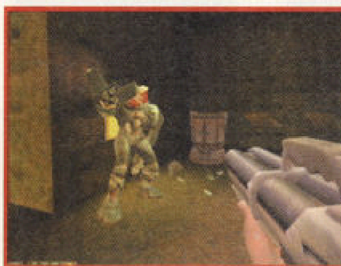
Se volete sconfiggere questi pericolosissimi tizi sarà meglio affrontarli stando su di una piattaforma più in alto o più in basso, altrimenti fuggite se non avete nulla dietro cui nascondervi. Sia le granate che la mitragliatrice sono in grado di fare un buon lavoro contro questi mostri.



Da un folle e sfrenato festino di sangue e spari alla più banale esplorazione, l'atmosfera tesa non vi darà tregua.



È veramente un problema colpire questo tizio. Non ci metterà molto a prendervi accuratamente di mira.



Ugh!

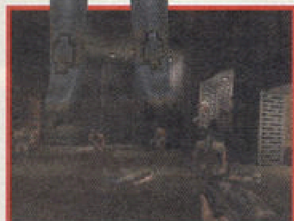


Le cose cominceranno a sfuggirvi di mano non appena troverete la strada per le prigioni dove sono tenuti prigionieri i vostri compagni. Dopo una lunga e dura lotta per entrare nel centro di detenzione troverete le celle. Il resto dei vostri compagni è stato catturato, mutilato, torturato e qualcuno è stato costretto a guardare La Ruota della Fortuna. Il vostro compito sarà quello di ucciderli tutti. Un po' forte, ma era sicuramente notte fonda quando i programmatori hanno disegnato questo livello. Un divertimento forse un po' ambiguo ma molto efficace e rilassante.

bersagliati senza pausa, e grazie alla preoccupante e notevole intelligenza artificiale dei mostri, anche in una stanza apparentemente vuota ci sarà da divertirsi. Le creature di Quake II non se ne staranno buone buone ad aspettare che le impalliniate facilmente a ogni agguato. Le vedrete abbassarsi, schivare i vostri colpi, muoversi lateralmente, insomma fare di tutto pur di togliersi dalla vostra linea di fuoco. E, anche se si troveranno senza proiettili, correranno verso di voi per cercare un modo migliore di mandarvi all'altro mondo. Questi mostri sono furbi e pericolosi. Molte creature sono formate con i pezzi di svariate altre forme di vita, inclusi i membri della vostra squadra d'attacco che sono stati così sfortunati da essere scelti per aiutarvi (nessuno di questi lo fa in realtà, dovrete guadagnarvi la gloria da soli). Il design dei livelli fa di Quake II il gioco con il quale tutti gli altri programmi 3D di questo genere dovranno confrontarsi. Ogni schermo è ben curato e vi immedesimerete completamente nella trama. Un momento vi troverete a combattere testa a testa con cyborg lanciagranate, e l' istante seguente sarete gettati nei pozzi che fanno da prigione. Non potete nemmeno immaginare quanto siano coriacei i mostri e non lascerete mai completamente sani un livello. Anche se la

Ancora Ugh!

Bene, proseguiamo dritti. Se li colpite e li vedete cadere, si rialzeranno e vi spareranno alle spalle. Se sarete tiratori abbastanza abili da far saltar loro la testa dal corpo, continueranno a sparare all'impazzata fino a che non cadranno a terra stecchiti. C'è solo un modo per essere sicuri di averli uccisi. Sicuramente spargerete budella ovunque ma quando vi troverete faccia a faccia con una di queste creature non dovrete smettere di sparare, anche se vi sembreranno morte, fino a che non le vedrete esplodere, scagliando ovunque le loro interiora.



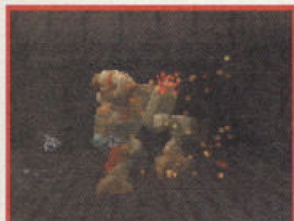
Vi siete arresi. Uscite da qui e vivrete per lottare, rimanete qui e morirete.



Gli effetti di luce sono impressionanti, ma i mostri potranno facilmente nascondersi nell'ombra.



Usate il comando +MLOOK per attivare il miglior metodo di controllo mai inventato.



Non preoccupatevi, lavandovi se ne andrà.



Supponi che un appuntamento sia fuori questione!

stanza nella quale vi troverete vi parrà vuota, ci sarà comunque qualcuno, nascosto su di una piattaforma sopraelevata, pronto a tenervi sotto tiro. Se non sarete più che cauti nel muovervi ve ne pentirete.

La grafica è davvero la ciliegina sulla torta. Ma non una semplice ciliegia, bensì una dolce e prelibata amarena. Su di un normale PC (Pentium 166 MHz e superiori) sembra incredibile. Provatelo con una simpatica scheda 3Dfx o PowerVR (vi ricorderete di mettere una di queste nella lista della spesa, vero?) e sarete pronti per godere di una grande emozione. Dire che questo è un miglioramento è come dire che i Beatles sono un miglioramento rispetto alle Spice Girls. Tutte quelle texture sui muri, sul pavimento, sui mostri diventano lisce come le guance di un bambino. Potrete correre verso i mostri più spaventosi e li vedrete diventare sempre più spaventosi. Ovviamente morirete, ma per lo meno vi renderete conto di quanto fossero spaventosi!

Come gioco in solitario Quake II non può certo fallire. È come un giro sulle montagne russe, che vi terrà seduti sul bordo della sedia nel tentativo da una parte di sopravvivere a una guerra totale che vi farà rizzare i capelli in testa e dall'altra di capire quali siano gli obiettivi da raggiungere e come farcela restando tutti d'un pezzo. Giocatelo in multi-player e darete il via a una serie di urla estatiche! Grazie all'intelligente struttura dei livelli non c'è praticamente nessun luogo in cui nascondersi. E se per caso troverete una piccola fenditura in cui infilarvi potete scommettere che grazie al miglioramento della grafica qualcuno vi troverà e avrà il piacere di finirvi con una delle sue potentissime armi.

A proposito di armi... Quelle di Doom erano buone... Quelle di Quake erano cattive... Quelle di Quake II sono grandiosamente sadiche. Tra il BFG e la vostra misera pistola standard (fortunatamente con munizioni infinite) ci sono tutti quei tipi di armi che gli stati del Medio Oriente vorrebbero avere in dotazione. È disponibile ogni sorta di lanciarazzi, mitragliatrice e fucile, tutti dotati di incredibili effetti sonori. Dovreste sentire il sibilo della mitragliatrice quando la utilizzate.
Oh, ha lo stesso suono del mitragliatore usato nel primo film di Predator. Fantastico!

Quake II è veramente un gioco completo. Passa

Armiarmiarmiarmiarmiarmi



Un caldo benvenuto per la più potente arma di Doom. Si apre la strada tra i mostri con la stessa facilità con cui un coltello caldo entra nel burro.



Una delle armi migliori, infligge un danno apprezzabile e si ricarica abbastanza velocemente da poter essere utilizzata durante i più serrati conflitti a fuoco. Usatela!



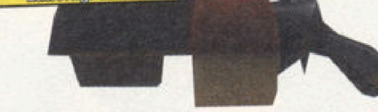
Sicuramente il miglior effetto sonoro fra tutte le armi. Ascoltatelo sibilare e urlare mentre state falciando un nemico qualunque. Ricordatevi che le munizioni si consumano in fretta.



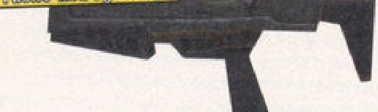
Questa arma è utilizzata anche dai vostri nemici. Ferma chiunque in un batter d'occhio e spara a una velocità infernale. Il problema è che si divora le munizioni e sarà scarica quando più ne avrete bisogno.



Elegante e potente. Fa sembrare il fucile standard un lanciapiselli. È un po' lenta da ricaricare, quindi usatelo solo se non avete più colpi per il super shotgun.



Con questa arma potrete far rimbalzare le granate sui muri, sui soffitti e dietro agli angoli. La troverete ideale per le imboscate e la apprezzerete contro le creature più grosse.



Quest'arma tende a puntare verso l'alto quando sparate, quindi avrete bisogno di un buon controllo del mouse per centrare il bersaglio. Efficace ed economica per quanto riguarda le munizioni.



Dei mangiamunizioni come voi non ci crederebbero mai, ma un solo colpo di questa arma vi porterà ai vertici della classifica dei migliori tiratori.



Armiarmiarmiarmiarmiarmi

Lanciarazzi



Non vi diciamo niente su cosa fa questa, o ciò che farà a un povero mostro che per caso vi si parerà di fronte voltato l'angolo. Spazi ristretti e lanciarazzi non sono buoni amici.

Bomba a mano



Utile quando tutto il resto fallisce. Se vi trovate su qualche cassa o su una piattaforma rialzata spargete in giro una o due di queste granate in modo da liberarvi dei mostri che vi aspettano di sotto.

Blaster



È più debole di un criceto anemico ma, se non avete nient'altro di meglio, è comunque in grado di tirarvi fuori dai guai.

È passato molto tempo...



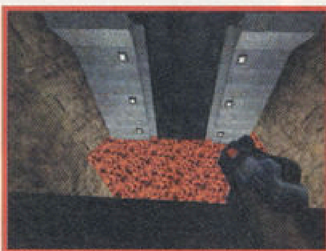
A dispetto di qualche tentativo coraggioso, ma inefficace, di gioco in 3D, il primo vero spara-e-fuggi completamente in 3D che apparve fu Wolfenstein 3D, parto di una piccola compagnia chiamata ID. Molti naturalmente dissero che era stato raggiunto il massimo e non ci sarebbe mai stato niente di meglio. Il simbolismo nazista e la grafica cruenta non ebbero apparentemente molto successo in Germania (non riusciamo a spiegarci il perché...) ma il gioco è comunque diventato un enorme successo su PC, Super Nes e persino su Jaguar. Ovviamente ID Software non si è accontentata e con Doom è salita ancora più in alto. Il resto è storia.



MEGATRUCCO

Un buon consiglio... Quando entrate in una stanza, non fatelo sparando all'impazzata. Entrate cautamente, scivolate dentro e saltate subito fuori: questo dovrebbe far uscire tutti i nemici nascosti. Guardate quindi verso l'alto per essere sicuri che nessuno vi stia tenendo sotto tiro da una piattaforma più alta. Sparate negli angoli bui o tra gli ostacoli in modo da assicurarvi che nessuno sia nascosto nell'oscurità. Se vi trovate su di una piattaforma guardate oltre il bordo e sparate per un po' a ogni cosa sotto di voi.





Cadete da qui e ci metterete molto ad arrivare in fondo. Dovreste allungare il ponte fino all'altra sponda.



La mitragliatrice è più che sufficente per discutere con questo Icaro.



Questa è la porta che vi separa dall'incubo del complesso delle prigioni. Non dev'essere molto piacevole.

Quattro colpi del Super Shotgun saranno sufficenti a far fuori questo pericolo volante.





È tempo di lasciare i freni e dare tutto il meglio che potete.

senza soluzione di continuità da un folle e sfrenato festino di sangue alla più pura esplorazione, e l'atmosfera tesa non vi darà tregua per un istante. È veramente contorto e cattivo proprio come lo volevamo, è quasi da dipendenza e vi porterà a eliminare qualsiasi altro sparatutto in prima persona.

I cinici potranno portare a esempio giochi come Unreal e Half Life presentandoli come portatori di tali novità da far sembrare obsoleto ogni altro gioco (lo stanno dicendo già da un sacco di tempo), ma la ID Software ha posto nuovi traguardi da raggiungere. Con Quake II la ID ha mostrato al mondo intero che finché ci saranno spara-e-fuggi in 3D loro saranno i migliori. Noi, intanto, aspettiamo, un certo signor Duke...



Notate quanto danno sopportino i mostri prima di morire.

QUAKE 2	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 32
DA	Activision/Id
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 94 — Senza una scheda 3D è eccellente. Con una scheda 3D è il massimo dei massimi, veramente un altro pianeta.

SONORO 93 — Siete mai stati spaventati nell'entrare in una stanza? Qui lo sarete. Effetti eccezionali.

GIOCABILITÀ 95 — Lo sparatutto definitivo. Grande combinazione di missioni, rompicapi e sparatorie.

LONGEVITÀ 95 — I livelli sono immensi. Il gioco dà una insana dipendenza. Ci giocherete per anni.

GLOBALE 95

IL GIUDIZIO Non ci sono remore, non c'è dubbio. Questo è sicuramente un acquisto da fare.

Su e giù per le piste!

Una cosa che aggiunge quel tocco in più a questo videogioco è la completa libertà con cui potrete esplorare le varie piste. È questo fattore che gli consente di avvantaggiarsi rispetto al vostro gioco di corse preferito.



Le fogne. Come potete anche voi constatare, nessun abitante di San Francisco va mai in bagno.



La vita è una spiaggia per cui divertiamoci a guidare. È un peccato che non ci sia il sole.



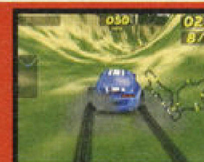
Ecco una bella scenetta biblica. Ehm... eccetto il fatto che siamo in macchina, naturalmente.



In cima a un grattacielo. Ci si arriva più in fretta che con l'ascensore, ma è un po' più pericoloso!



Uno strano percorso all'interno di un'enorme cava, a sua volta all'interno di una collina.



Un mezzo tunnel dopo un villaggio nella terza pista si dimostra essere abbastanza difficile.

recensione

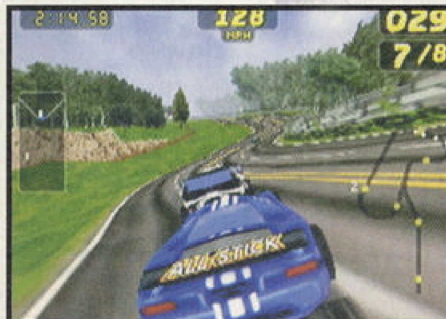
L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

SAN FRANCISCO RUSH

Per metà gioco di corse, per metà simulatore di volo, in totale qualcosa di molto particolare. Andiamo a vedere...



La modalità di gioco a due, come sempre, aumenterà notevolmente la longevità.



Sarebbe anche ora che i proprietari del Nintendo64 potessero finalmente godersi un serio e realistico gioco di corse, dato che Multi-Racing è discreto ma non buono, Top Gear Rally è abbastanza buono ma non ottimo e Lamborghini non è il massimo.

E non è finita, dato che sono in arrivo la versione PAL dello scialbo Cruis'n USA e il suo seguito, Cruis'n World, oltre al bruttino Rev Limit di Sega. Insomma, le cose non sembrano destinate a migliorare più di tanto. Purtroppo, la conversione di San Francisco Rush, coin-op Atari, di sicuro non muterà la situazione. In ogni caso, comunque, sappiate che non si tratta per niente di un gioco di corse d'auto vero e proprio. Anzi, senza voler esagerare, si potrebbe dire che sia parecchio simile a Diddy Kong Racing, dato che è stata data parecchia enfasi all'esplorazione così come all'importanza di vincere le gare e padroneggiare le varie piste. Un problema di San Francisco Rush è però la gravità, anzi, per essere più precisi, la sua completa assenza. Potrete certo immaginare che l'ambientare il gioco all'interno delle labirintiche strade di San Francisco ha permesso ai programmatori di fare completo uso di tutte le salite e discese tipiche della celebre città statunitense. Sfortunatamente, i salti che si effettuano in San Francisco Rush non si rivelano molto normali: quando vi troverete ad affrontare una pendenza ad alta velocità, non effettuerete un piccolo salto, bensì vi alzerete in volo, con tutta una serie di tamponamenti in volo e atterraggi al di sopra dei tettucci delle auto rivali. Naturalmente, molti detesteranno questo approccio alla corsa, ma, nonostante tutto, questa inaspettata caratteristica del gioco permetterà di scovare delle fantasiose scorciatoie oltre che aree segrete. Le situazioni saranno veramente molteplici: che ne dite di trovarvi a sfrecciare al di sopra di un grattacielo o attraverso dei condotti della fognatura, oppure in un complesso residenziale estivo e attraverso una spiaggia? Se il tutto vi sta esaltando a dismisura, calmatevi un secondo, dato che San Francisco Rush è dannatamente difficile: impiegherete mesi a padroneggiare le sue sei piste, senza considerare i piloti controllati dalla CPU, scandalosamente aggressivi. Ecco perché dovrete conoscere al meglio ogni punto della pista: sfruttare perfettamente ogni salto si rivelerà per voi vitale. Le scorciatoie vi aiuteranno a vincere le varie gare, e la medesima cosa si può dire per l'utilizzo dei percorsi ramificati. Nonostante tutto, anche questo gioco ha dei difetti. Il controllo dei mezzi si rivelerà piuttosto difficoltoso per tutte le autovetture, mentre i freni non si dimostreranno utili in tutte le occasioni. Stranamente, non sembra esserci alcun tasto dedicato alla retromarcia: accelerando potrete comunque staccarvi da quasi tutti gli ostacoli, ma comunque questa mancanza si sente.

Alla fine dei conti, San Francisco Rush si converte in divertimento allo stato puro, grazie alla grande velocità e alla possibilità di correre liberamente all'interno delle varie piste: è proprio ciò che dovrebbe permettere ogni buon gioco di corsa. Mi raccomando, quello che farete con questo gioco cercate di non farlo nelle strade vere con la vostra Uno. Buone corse a tutti!

Alla ricerca delle chiavi!

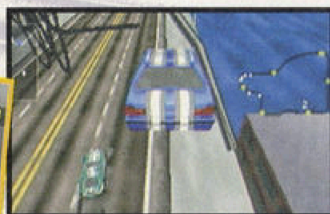
Nonostante sei piste gigantesche, otto veicoli, centinaia di scorciatoie e un numero infinito di diverse ramificazioni nelle piste, San Francisco Rush ha a sua disposizione un asso nella manica: le chiavi d'oro. In ogni pista ve ne sarà presente un certo numero affinché possiate raccoglierle in modo tale da attivare uno "special secret" (© Atari) alla fine del gioco. Alcune volte potreste trovarle nascoste nelle scorciatoie, ma più avanzerete nel gioco e più saranno piazzate in posti un po' più complicati da raggiungere. Il modo migliore per localizzarle è sfruttare il Practice Mode, dove avrete 999 secondi di tempo per esplorare le varie piste e dove non ci saranno altre auto a infastidirvi.



DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Nello stesso mese di pubblicazione di questo gioco, Namco distribuisce il suo primo gioco per N64. È Famista, un gioco di Baseball, non Rage Racer!



L'entusiasmante mondo di San Francisco vi permetterà di esibirvi in manovre fuori di testa.



Nonostante San Francisco Rush sia un veloce gioco di corse, dà qualche problema di controllo.



Probabilmente i programmatori devono aver dimenticato Newton. In SFR sarà come guidare sulla luna!

SAN FRANCISCO RUSH	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	GTI
PREZZO	149.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Brillante, colorata, ben fatta e, sconvolgetevi, la tanto temuta "nebbia" tipica del Nintendo64 è stata abbastanza contenuta. 76	Forse solo la decapitazione potrebbe essere peggiore della musica di San Francisco Rush. Beh, forse neanche quella! 11	I controlli sono un po' difficili da gestire ma le piste sono strutturate in maniera ingegnosa. 81	È probabile che, ogni volta che lo giocherete, scoprirete qualcosa di nuovo. 90	86

IL GIUDIZIO E' un titolo divertente che saprà riempire il vostro tempo in maniera estremamente piacevole.

Arrivano i mostri!

Le malvagie creature di Shadow Master sono tra le migliori mai apparse su PlayStation. Non solo sono interamente poligonali (senza segni di rallentamento anche con cinque di esse sullo schermo), ma sono incredibilmente dettagliate anche da vicino. Non avvicinatevi troppo, comunque!


Questi rossi cloni alieni sono i classici lanciatori di palle di fuoco piuttosto deboli. Ora della fine ne avrete uccisi a centinaia.


Questo è un terribile aracnoide. Fortunatamente i vostri mirini lo inquadrano velocemente. Paura dei ragni? Siete avvisati!


Questa è la mamma, a giudicare dalla dimensione delle mandibole. Ci vorrà di più di una ciabattata per ucciderla.


Quando il gioco si fa duro, questo mostro marino argentato alza la testa e vi inonda di energia bluastra. Dite "cheese".


Queste armi automatiche sbocciano dal terreno come dei mortali fiori meccanici e sparano delle splendide scariche. State all'occhio.

SHADOW MASTER

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

La Psygnosis porta i suoi magici poligoni nel mondo degli sparatutto in prima persona!

Dove gli altri si accontentano di un gioco con povere sequenze video, immagini banali e le solite esplosioni, oltre a una colonna sonora che sembra fatta da un amico del programmatore, la Psygnosis mira sempre alla più splendida e colorata perfezione che si ottiene sugli schermi della PlayStation.

Come ogni suo prodotto recente, anche questo sparatutto in prima persona propone una strabiliante grafica futuristica, poligoni a volontà e degli effetti speciali divini.

Diciamocelo chiaramente: se c'è un tipo di gioco che più di ogni altro beneficia di una buona grafica è proprio lo sparatutto in prima persona. Certo, Doom ha sempre l'ultima parola in fatto di corse per labirinti con armi di grosso calibro, ma ormai ha fatto il suo tempo anche per PlayStation. Ora i geni della Psygnosis, con uno schiocco delle loro magiche dita, ci regalano Shadow Master.

Dimentichiamoci dei vari cloni di Doom visti fino a ora (compreso Tenka della stessa Psygnosis), che possono avere un qualche legame genetico col classico della ID ma sono molto lontani da questa genialata poligonale. Certo, ci si muove sempre nell'oscurità e si spara a qualunque cosa, ma qui non consumerete più le suole dei vostri stivali, perché vi muoverete a bordo di una navetta da combattimento completa di mirini laser e altri gingilli ultratecnologici. Seduti davanti a uno schermo hi-tech e con lo stereo fisso su una stazione che trasmette Death Metal 24 ore su 24, in Shadow Master non si risparmiano certe le armi.

Fortunatamente la nostra macchina di morte spaziale è piuttosto manovrabile e può viaggiare di traverso, il che è utile sia per schivare i mostri che per trovare parcheggio. A volte ci si può bloccare ad un muro, ma il movimento preciso del mezzo, unito alla possibilità di guardare su e giù, e alle varie armi ed equipaggiamenti, rende questo problema irrisorio. Normalmente si ha molto spazio per manovrare. Gli sviluppatori non hanno cercato di copiare i cunicoli chilometrici di Doom o la sua claustrofobicità, ma hanno lasciato vasti spazi aperti pronti a essere riempiti di mostri. Prima che possiate ammirare le antiche rovine aliene del paesaggio, i vostri sensi e i vostri scudi verranno assaliti da una spettacolare orda di brutte e malvagie creature. Tutto lo stile grafico del gioco, dai templi torreggianti ai mostri marini argentati che emergono da viscide pozze, è disegnato dal genio delle copertine rock Rodney Mattews. Così come il basso e la batteria della colonna sonora sembrano proprio quelli dei mitici Yes (chiedete a vostro padre chi sono): insomma tutto nel gioco sembra il disegno sul retro della giacca di un motociclista da Harley Davidson, e rende perfettamente l'atmosfera.

È tutto pervaso da un senso di fatalità, e Shadow Master crea un'atmosfera inquietante che vede delle forze soprannaturali che cercano di sopraffarvi. La pesante, quasi industriale, colonna sonora alla Quake contribuisce a creare l'atmosfera, ma sono i mostri le vere star del gioco. Non solo perché sono interamente realizzati in poligoni, e non in sprite come nel vecchio Doom, ma anche perché vi sbalordiranno cercando di mangiare il vostro veicolo...

L'unico problema di Shadow Master è la


Questo è quello che succede a mangiare troppi bambini acerbi.

Come in G-Police, Psygnosis ha fatto un ottimo uso del joypad analogico. Entrambe le levette sono utilizzate per donare un controllo perfetto dell'azione.

Un gigante per nemico!

Per meglio farvi capire la qualità dei mostri di Shadow Master, prenderemo a esempio il mostro marino cromato che esce dall'acqua e spara sfere blu contro di voi. Mostruosi questi poligoni!


Mentre attraversate questo vecchio ponte, vedete emergere questo orrore, con tanto di stacco musicale appropriato.


Guardate questo lucente mostro poligonale! Puntatelo e fate fuoco a volontà.


Attenzione, però. Cercate di non farlo diventare un terribile mostro marino con lo stomaco pieno.


Avete a disposizione, per combattere questi mostri, un'arma primaria e una secondaria, entrambe potenziabili.

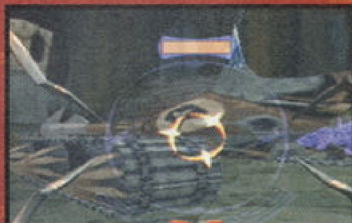

Dopo aver subito una quantità di laserate degna della trilogia di Guerre Stellari, il mostro finalmente esplode, con grande gioia di tutti.


Distruggendo i mostri si potrà vedere la loro struttura poligonare finire in pezzi. Qualunque cosa faccia il PC, qui la PSX sembra farlo.


Le esplosioni sono della solita qualità Psygnosis.


Alcuni degli incredibili effetti di Shadow Master sono da vedere da vicino.


Questa è la vostra navetta. Fortunatamente può muoversi di lato per alcune manovre essenziali.


I vostri mirini puntano il bersaglio più vicino.


(sinistra) Grazie ai poligoni del gioco potrete stare a questa distanza dai mostri senza che la grafica ne risenta.


(sinistra) "Eccezionale" potrà sembrare un po' eccessivo, ma descrive bene la grafica di Shadow Master.

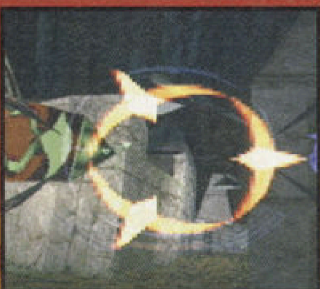

Sono proprio spaventosi, e non avete ancora sentito le loro urla raccapriccianti.

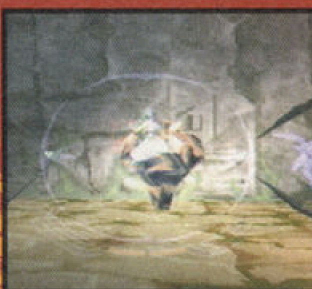
distribuzione dei nemici. Sotto molti aspetti sembra più uno spara e fuggi in 3D che uno sparatutto in prima persona. Mentre in Doom e Quake si ha la sensazione che i mostri siano realmente liberi di vagare per i livelli, qui i nemici arrivano a ondate: li distruggete, prendete i cristalli che lasciano cadere e proseguite. È quindi molto simile ai classici spara e fuggi a scrolling tipo R-Type, anche in virtù dei colossali mostri di fine livello e del potenziamento costante delle armi. Il fulcro del gioco è quindi distruggere i nemici ed evitare i loro proiettili. C'è poco o niente dell'esplorazione alla Doom: qui, la distanza minore tra due punti è una linea retta tracciata dai vostri laser.



Intendiamoci, non c'è nulla di sbagliato in tutto questo, però quella tensione tipica di Doom sarebbe stata facilmente ricreata con qualche zona da esplorare, e non da illuminare semplicemente con i vostri laser. Shadow Master è quindi raccomandato a tutti coloro desiderano un'azione intensa e l'aria piena di raggi al plasma invece che una esplorazione di zone sconosciute armati di fucile a pompa. Certo, potrete trovare l'azione un po' banale, ma vedendo lo splendido aspetto di questo spara e fuggi in 3D non dovreste rimpiangere la maggior complessità di Doom. Il prodotto offre una solida azione e alcuni dei migliori mostri mai disegnati, quindi è veramente imperdibile per tutti i fan della morte al laser.


Grandi sfere d'energia verde volano ovunque per lo schermo.


Potete guardare su e giù alla Quake per una più ampia visuale e una mira migliore.


Raccoglieteli, qualunque cosa siano: potenzieranno le vostre armi o la vostra energia.

Dimmi dove vai e ti dirò...

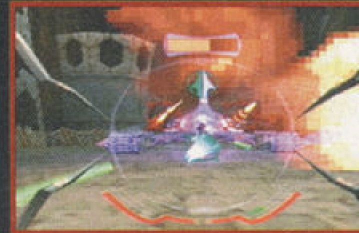
Non c'è solo da sparare. Girando per i livelli si dovranno anche risolvere semplici puzzle e aprire alcune porte. Comunque, tutto è piuttosto lineare e manca l'elemento d'esplorazione, con una maggior azione privilegiata rispetto alla tensione.


Vedete i simboli mistici su quella tomba? La loro sequenza vi tornerà utile in futuro.


Qui dovrete colpire i blocchi nella stessa sequenza vista fuori dalla tomba.


Questo apre una porta dietro l'angolo. Come già detto, non è richiesta una grande esplorazione.


Oltrepassata la porta dovrete aprirvi la strada distruggendo questi blocchi.


Questo cingolato e meccanizzato bestione al laser necessita ben 50 colpi per essere distrutto.

SHADOW MASTER

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Psygnosis
PREZZO	90.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — Enormi mostri poligonali, superbi effetti di luce e grandiosi effetti speciali: Psygnosis colpisce ancora. **91**

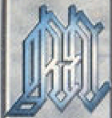
SONORO — Il Death Metal industriale può non piacere a tutti ma è perfetto per questo gioco. **85**

GIOCABILITÀ — Grande azione da sparatutto 3D e grande ambientazione, anche se leggermente ripetitiva. **80**

LONGEVITÀ — Sedici livelli su sette mondi differenti. Una sfida veramente impegnativa. **81**

GLOBALE 80

IL GIUDIZIO Un altro lavoro di qualità firmato Psygnosis. Caldamente raccomandato a tutti i fan di Doom.



L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

recensione

MEN IN BLACK

DISPONIBILE PER



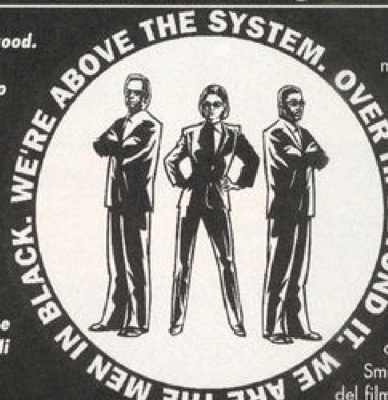


VERSIONE RECENSITA

Se avete un PC con una 3Dfx, allora Resident Evil è il miglior gioco d'enigmi e distruzione di mostri. Perché non provare Alone in the Dark?

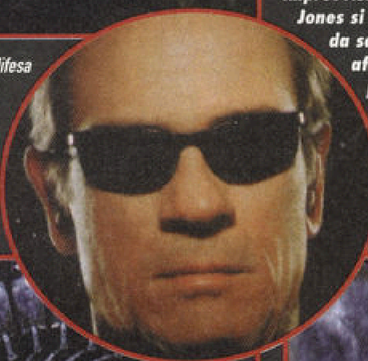
Se leggete Martin Mystére sapete già con chi state per avere a che fare... sono gli uomini in nero!

***È** un disastro per Hollywood. Will Smith ha improvvisamente perso la capacità di pronunciare una sola fase decente o di improvvisare. Tommy Lee Jones si è trasformato da saggio e affascinante personaggio nella sua ombra. Adesso si dovranno cercare altrove le grandi star per i film d'azione.*



È l'incubo più tremendo che sia mai capitato a Hollywood, ma fortunatamente il disastro è limitato a questa nuova licenza Gremlin. Seguendo le orme di Judge Dredd (dove di collegato alla licenza c'era soltanto il nome), Men in Black utilizza i tre personaggi del film e nient'altro.

A dire la verità non li utilizza neanche, ma vi fa vedere tre insiemi di poligoni e cerca di convincervi che in realtà siano Will Smith, Tommy Lee Jones e il coroner del film. Il resto del gioco si basa sul



L'ultima linea di difesa contro la feccia dell'universo. Allora perché si vestono come se dovessero andare a un funerale?

Avrete bisogno di un'arma particolarmente potente per riuscire a disintegrare gli alieni di questo livello. E ce ne sono 4 di quei maledetti.

Visto che non è esattamente la licenza del film, hanno potuto aggiungere particolari che non avete mai visto.

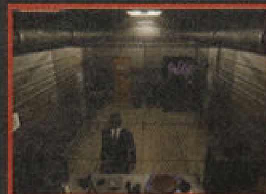
Il quartier generale degli uomini in nero è identico a quello del film. Comunque, non potrete andare da nessuna parte a fare chissà cosa.



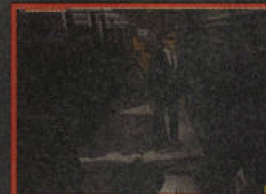
Anche Will Smith avrebbe seri problemi a sembrare disinvolto in questo livello.



Fa molto freddo in questo posto, e non potete indossare un giaccone.



Mettete dei soldi nella macchinetta e tiratele un bel calcione per avere qualcosa da bere.



Lo sapevate che Will Smith ha improvvisato per la maggior parte del film? Non è un genio?

Usate il cervello...

Non crederete certo di poter andare in giro a fare piazza pulita degli alieni senza esservi neanche allenati. Dirigetevi allora alla stanza d'allenamento degli uomini in nero, prendete la vostra arma preferita e divertitevi un po' a sparare. Cercate di non colpire gli alieni amichevoli e i passanti (in altre parole, chiunque non abbia un'arma) e continuate per il livello fino a quando non raggiungerete il boss finale che dovrete sconfiggere a mani nude.



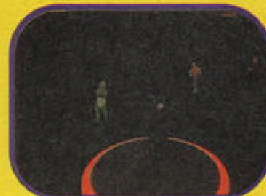
Estraete la vostra pistola e proseguite per la prima sezione. Avrete un solo bersaglio per volta, quindi sarà facile.



Completate la sezione con un buon punteggio, e arriverete alla seconda parte, dove ci saranno bersagli multipli.

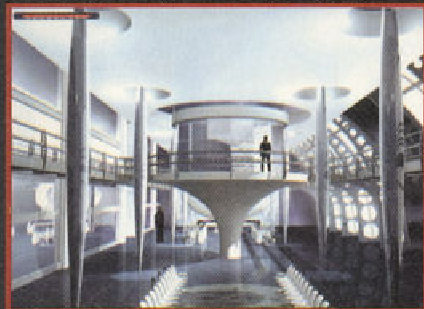


Questo andrà avanti fino a quando non avrete tre o quattro bersagli sullo schermo, alcuni dei quali saranno innocenti.



Se riuscirete a colpire solo i cattivi in questo livello, dovrete affrontare un boss corpo a corpo.

Il quartier generale degli uomini in nero è dove riceverete gli ordini e dove potrete scegliere con quale personaggio giocare.



Pericolo!

Il primo enigma è abbastanza semplice, ma se non saprete esattamente cosa fare vi ritroverete con una gigantesca esplosione. Cliccate sulla luce rossa lampeggiante per scoprire la bomba. Aspettate che la luce raggiunga la sezione più grande del timer prima di tirare il filo. Fatelo nel modo giusto e sarete degli eroi. Provate e sbagliare e diventerete cibo per piccioni.

Sotto: non perdete tempo a esplorare la stanza, passate la porta sulla sinistra per trovare il primo enigma.

Sopra: la luce rossa lampeggiante indica la bomba. Sparate al rapinatore e cliccate sulla bomba per prenderla. Tirate il filo al momento giusto per disinnescarla.

Questo sembra un posto più adatto a Sigourney Weaver e ai suoi alieni che a Will Smith.

Non siete obbligati a vestirvi di nero per uccidere gli alieni...

Quando siete in linea con un alieno la vostra visuale si trasforma in un mirino. Fuoco!

fumetto (probabilmente così la licenza è costata meno) ed è un arcade-adventure in terza persona. Il gioco risulta ben bilanciato, presentando in uguale misura enigmi e azione. Gli enigmi però sono o troppo difficili, e non c'è nessun indizio per risolverli, o così facili da risultare un po' offensivi. Questo non sarebbe stato un gran problema se ci fossero state molte locazioni da esplorare, ma il gioco è troppo lineare. Sembra quasi che vi prenda per mano e vi guidi per tutta la partita, lasciandovi la sensazione di avere ben poca libertà. La sezione di combattimento è penalizzata da un sistema di controllo impreciso e da alcune orribili animazioni. Aspettate solo di vedere Will Smith combattere... Potrà anche sembrare agile sul grande schermo, ma in questo gioco sembra di vedere una marionetta sotto elettroshock. Quando provate a sparare a qualcuno compare un mirino per rendere le cose più semplici. Paradossalmente, è difficile sparare col mirino, specialmente se sullo schermo ci sono più alieni, e mentre provate a sparare a uno, l'altro si divertirà a colpirvi. Per una licenza con un tale potenziale, il risultato è deludente. È un mediocre clone di Resident Evil con qualche idea carina. Vi sono inoltre alcune pecche che per la frustrazione vi porteranno a mangiare il CD. Di solito, un gioco con armi futuristiche, alieni e Will Smith dovrebbe essere un successo assicurato. Purtroppo questi tre ingredienti non riescono a rendere Men In Black il gioco che avrebbe tanto voluto essere. Quantomeno è uno dei giochi più "noir" della storia: scusateci per la qualità delle foto, ma il nero degli Uomini in Nero è stato più forte anche di noi...

Facciamo un po' di luce in questi ambienti...

Questo posto è troppo buio. Carta da parati floreale?

A rapporto!

Nel quartier generale degli uomini in nero c'è la stanza dei rapporti. Dovrete andare qui per scoprire la vostra nuova missione. Potrete scegliere con quale agente volete giocare: Will, Tommy, o il coroner.

Se volete farvi una bella risata fateli correre: sembrano isterici.

Guardate attentamente. Vi sembra qualche attore famoso? No, sono solo dei miseri poligoni.

Non c'è molta differenza fra i vari personaggi. Tommy però ama le armi più grosse.

Questo ponte vi porterà a una delle sezioni più intricate di Men In Black.

Saltate di cassa in cassa fino a raggiungere il tetto. Che immaginazione...

Lo sapevate che Will Smith odia essere ricoperto di gelatina? Le ultime scene del film sono state un vero incubo.

Divertimento sui tetti: dopo avere disinnescato la bomba all'inizio del gioco, dovrete inseguire quel guardone sui tetti, sparando a tutto ciò che vi si frapporrà.

MIB MEN IN BLACK THE GAME

MEN IN BLACK

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Gremlin Interactive
PREZZO	95.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Le animazioni sono un po' scadenti, anche se alcune locazioni sono realizzate davvero bene. 77	Alcuni miseri tentativi di ricreare un parlato divertente, ma gli effetti delle pistole sono veramente penosi. 50	Gli enigmi combinati con l'azione non portano a niente di buono, essendo scarsi entrambi. 56	Diverse cose da fare che vi terranno impegnati per un certo tempo, se riuscirete a sopportare i difetti. 62	59

IL GIUDIZIO Da difensori della galassia a controfigure dei videogiochi. Niente a che vedere col grande Resident Evil.



recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese





Un gruppo di insetti mutanti si frappone tra voi e quel cuore di energia vitale.



Un abile colpo di lingua e potrete ingurgitarvi tutti quegli insetti che vi forniranno una notevole potenza di fuoco da usare in futuro.

CHAMELEON TWIST

Linguone, formiche, boss e viaggi al polo. Questo è Chameleon Twist...

DISPONIBILE PER











VERSIONE RECENSITA



È un platform ed è in 3D. Ma non è nemmeno paragonabile a Super Mario 64, il più grande di tutti i giochi di piattaforme.

Le probabilità che un gioco superi quel capolavoro di Super Mario 64 attualmente sono decisamente magre, quindi quando un nuovo platform 3D fa la sua comparsa sul mercato non viene accolto con molta trepidazione.

Fortunatamente la Sunsoft ha tentato di evitare il confronto diretto inserendo più elementi da puzzle game che da platform vero e proprio: certo, ci sono comunque molte piattaforme su cui saltare, ma per risolvere gli enigmi delle varie stanze bisogna spesso operare secondo sequenze logiche ben precise.

Chameleon Twist ha una chicca che lo differenzia dagli altri platform in circolazione, e cioè il modo in cui utilizzate la vostra lingua per raggiungere le varie piattaforme e i puzzle. O meglio, la lingua del camaleonte. Veramente incredibile il numero di possibili combinazioni tra la vostra lingua e i vari ostacoli e puzzle: praticamente questo muscolo rosa serve per risolvere qualsiasi enigma. Tutto sommato, però, alla fine tutto si riduce ad avere un buon tempismo.

Anche l'idea di dover passare attraverso una serie di stanze, ognuna contenente un enigma diverso, prima d'arrivare ai boss (molti dei quali si uccidono nello stesso modo) non è poi un granché. Non appena si sono superati i primi livelli questo sistema comincia ad annoiare.

Chameleon Twist permette inoltre di controllare la visuale di gioco, come in Mario 64, ma diversamente da Mario, dove la visuale ha un ruolo fondamentale nel gioco, in Chameleon Twist non serve praticamente a nulla. Anzi è preferibile non utilizzare nemmeno questa opzione, anche perché a volte si rimane con la visuale bloccata da qualche grosso poligono comunque.

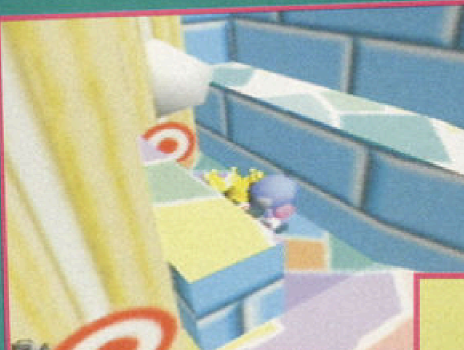
Non fraintendete: Chameleon Twist è piuttosto

Follie in multiplayer!

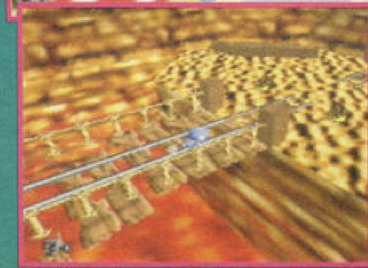
Non sono molti i platform che offrono la possibilità di giocare in multi player come Chameleon Twist. Fino a quattro giocatori possono darsi battaglia in speciali arene, ma diversamente da molti altri giochi qui il multiplayer non aggiunge molta giocabilità. È divertente, ma il gusto per la novità si esaurisce in fretta.



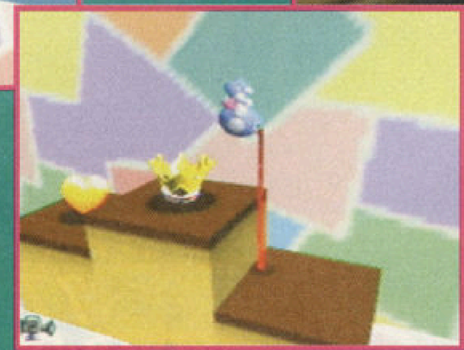




Le porte d'uscita hanno sempre delle colonne ai lati per essere riconoscibili.



Sotto: il vecchio trucco delle piattaforme che crollano sotto i nostri piedi.



Provate anche voi questo esercizio per irrobustire la lingua.

È stupefacente quello che si può fare con una lingua!



Arrotolalingua

Arpionatevi a un oggetto e lasciate che il vostro corpicino blu venga trascinato verso la salvezza. Se Tarzan avesse avuto una lingua così non avrebbe usato quelle ridicole liane.



Sollevamento verticale

Alcune piattaforme sono troppo in alto per la vostra capacità di salto, ma basterà estrarre la vostra fedelissima lingua per risolvere il problema. Utile anche per recuperare power-up altrimenti inaccessibili.



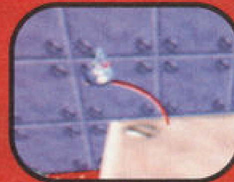
Succhiainsetto

La vostra principale tecnica offensiva consiste nell'ingurgitare insetti e risputarli fuori contro i vari nemici. Potete conservare un notevole numero di nemici nel gozzo e utilizzarli nei momenti di crisi.



Dondolo

Arpionatevi e tenete premuto il pulsante e una direzione: vi muoverete così con un moto semi circolare raccogliendo power up e uccidendo chiunque venga in contatto con la vostra lingua. Utile contro alcuni boss.



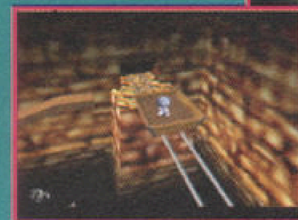
Salto con l'asta con la lingua

Meglio del sollevamento verticale ma richiede spazio per la rincorsa. In questo modo potrete raggiungere piattaforme altrimenti inaccessibili. ma è un trucco impraticabile negli spazi chiusi.

Dovete aprirvi la strada tra questi insetti per arrivare all'uscita. Non si possono saltare.



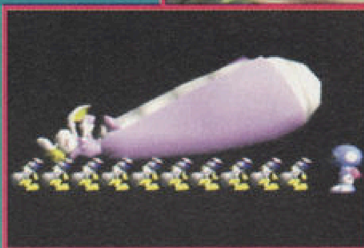
Un altro cliché: saltare giù dal vagone prima che arrivi alla fine della corsa.



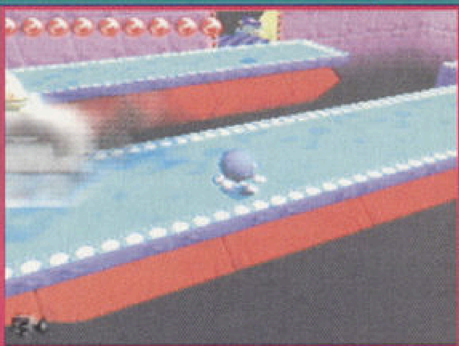


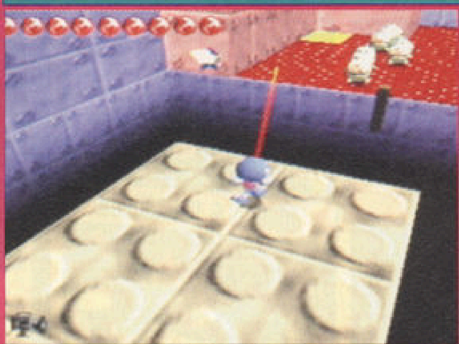
Gli alberi abbattuti sono cavi all'interno e vi permetteranno di recuperare un altro cuore e un'altra corona.

facile, e con la possibilità di continuare a giocare all'infinito è probabile che un giocatore di Mario sufficientemente esperto lo finisca alla prima sessione. Rimane quindi un gioco per principianti: solo questi ultimi infatti ignoreranno probabilmente le inquadrature scomode e gli enigmi ripetitivi (in alcuni livelli le stanze non sono altro che versioni speculari di stanze precedentemente risolte). Se vi siete appena avventurati nel mondo dei platform, quindi, questo è il gioco per voi. Sfortunatamente, chiunque con un esperienza di gioco maggiore lo troverà piuttosto limitato, e anche l'attrattiva della modalità a più giocatori non si eleva sopra la mediocrità. Ci sono comunque delle idee interessanti in Chamaleon Twist, ma la struttura dei livelli e praticamente tutto il resto sono di una ripetitività mortale e vi faranno perdere l'entusiasmo molto presto.



La Regina è morta e voi l'avete uccisa, assassini!



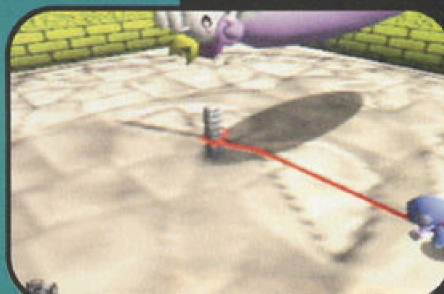


Uccidi il boss!

In alcune stanze sono presenti dei boss. La procedura per ucciderli è quasi sempre questa: aspettate che arrivino delle piccole creature, ingurgitatele e sputatele contro il boss. L'unica eccezione è quando il boss è in una posizione difficile: allora dovrete prima buttarlo giù con il movimento a dondolo e poi ucciderlo.



Sì, sì, sì. Urla quanto vuoi ma rimani comunque uno dei boss più facili della storia dei videogiochi! Due o tre colpi e questo lento mostro morirà...



Questo è difficile. Dondolatevi arpionati al palo per buttarlo giù, poi sparategli un insetto e quindi mettetevi al riparo dai suoi colpi.



Cercate di recuperare gli insetti, ma attenzione perché questa tiia non esiterà a schiacciarvi con la sua mole.

CHAMELEON TWIST	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Ocean
PREZZO	149.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Il semplice 3D è adeguato ma non stupefacente. 69	Effetti sonori simpatici, ma nulla d'impressionante. 59	Il mix di piattaforme ed enigmi potrà piacere a qualcuno. La modalità multigiocatore non è particolarmente divertente. 63	Troppo facile e ripetitivo e il multiplayer non migliora le cose. 58	60

IL GIUDIZIO Come detto sopra è troppo facile e ripetitivo per andare oltre la sufficienza. Tornate a Mario.



Il nostro John Cain. Lo vedete a sinistra che si occupa di un'altra esplosione e sotto di cattivo umore in pantaloni verdi.

Esplode il divertimento!

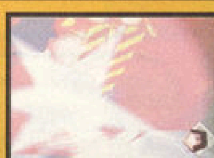
Non ci sembra di ricordare nessun altro gioco con delle esplosioni fantastiche come quelle di One. Non sono neanche concentrate solo per il boss di fine livello, ma continuano per tutto il tempo! Anche colpire un soldato nemico o una cassa insignificante causa un'esplosione e del fumo. Gli amanti degli effetti pirotecnici se ne faranno una pelle con questa selezione di fuochi e fiamme...



Una maestosa cupola arancio con il classico uomo che vola. Davvero bello.



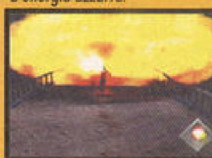
Appena vi abituate alle fiamme vi beccate uno di questi colpi d'energia azzurra.



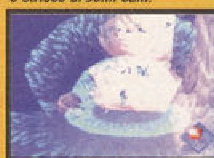
O è un'esplosione o un'istantanea dei boxer a stelle e strisce di John cain.



Un'esplosione delle solite e non se ne parla più. Soluzione sicura e definitiva.



Una classica scena post esplosione: corri che la palla di fuoco ti becca!



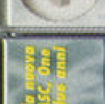
Questa bellezza azzurra si scatena quando John Cain si arrabbia davvero.

DISPONIBILE PER







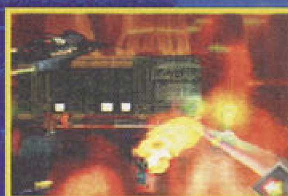


VERSIONE RECENSITA

ONE



Un attacco degli elicotteri. Nascondetevi!



Sventagliate la fiamma senza pensare agli altri.



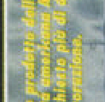
Questi robot compaiono all'improvviso.

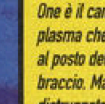
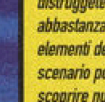
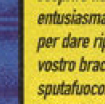
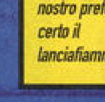
Un uomo con un braccio un po' speciale e una missione. Ah, ci sono anche 32 miliardi di esplosioni.

Diteci il tipo di azione che preferite. Vi piacciono le scene in cui esplode di tutto e nei modo più assurdi? Adorate quei film in cui il poliziotto spara a un mucchio di fieno che salta quindi senza alcun motivo per aria? Andate in visibilio quando Chuck Norris solleva colonne di fuoco alla semplice pressione di qualche pulsante? Allora lasciateci dire che probabilmente vate proprio trovato il gioco che fa assolutamente per voi.

Non ci sono troppi preamboli da fare. Dall'istante dopo che avete configurato il joypad, One è 100% pura azione. Non appena John Cain, il personaggio dal "braccio armato", verrà spedito nel primo livello da una gigantesca esplosione arancione, non ci sarà più un momento in cui lo schermo non lampeggerà per colpi d'arma da fuoco, soldati nemici in fiamme o detonazioni di grande impatto grafico. Anche solo le esplosioni più semplici, quelle che non comprendono frammenti di muratura volanti o scariche laser, vengono simulate da questo shoot-em-up 3D con una frequenza tale da far rivivere l'esperienza del Vietnam anche alle persone la cui carriera militare si è fermata a "Riformato". Vi sembrerà quasi di vedere il furgoncino dell'A-Team sfrecciare in direzione opposta mentre Mr T si asciuga la fronte e scrolla le spalle in segno di resa. Ebbene si, tenete il televisore in mezzo alla stanza e avrete un'illuminazione molto originale, con tutte queste esplosioni! Parliamo però ora di cosa tratta effettivamente il gioco. Come si dice sempre nei film di azione americani ambientati in alberghi invasi da terroristi: "Signori, c'è una situazione da risolvere." Quello che One cerca di ottenere è di far rivivere le emozioni laser di titoli a 16 bit come Super Probotector sul Super Nintendo. Erano giochi che non vi regalavano una singola esplosione se 50 sembravano meglio e che profondevano effetti pirotecnici in tal misura da farvi sentire a un certo punto il bisogno di mettervi tranquilli e prendere una tazza di te bollente. Solo che adesso è tutto in 3D, con una telecamera intelligente che zooma e si muove in modo da presentarvi varie visuali del massacro. Ammassando questa mole disorientante di effetti esplosivi, One riesce a sembrare spettacolare malgrado il punto di vista più utilizzato dalla telecamera sia sempre distante dal personaggio. Raramente ci sono dei primi piani alla Lara, dato che il gioco varia da una vista laterale a prospettive da sopra o da dietro, rimanendo però sempre abbastanza distante, in modo che vediate quanti nemici vi stanno attendendo sparsi nel livello (solitamente parecchi). Anche se il vostro tragitto da demolitori attraverso il livello è abbastanza lineare, la varietà di salti su piattaforme, di combattimenti corpo a corpo e di sane corse in cui si spara a tutti non ve ne faranno rendere conto. C'è anche una

Primo prodotto della nuova società americana ASC, One ha richiesto più di due anni di lavorazione.




Una bella grigliata

L'arma primaria in One è il cannone al plasma che si trova al posto del vostro braccio. Ma se distruggete abbastanza elementi dello scenario potete scoprire nuove entusiasmanti armi per dare riposo al vostro braccio sputafuoco. Il nostro preferito? Di certo il lanciafiamme.



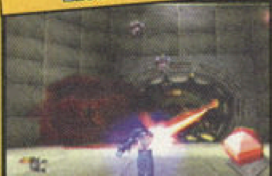
Lanciafiamme



Spargele fiamme senza tema di abbondare, e i vostri nemici finiranno tostati.



Laser a impulso



Emette un continuo flusso di energia al plasma.



Missile a puntamento



Prendere la mira sta diventando noioso? Prendete questo e godetevi i fuochi d'artificio.



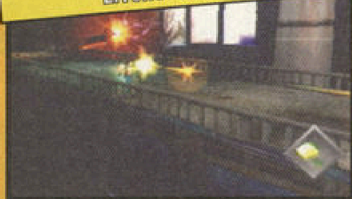


(Sinistra) Qualcuno è stato un po' distratto con il lanciafiamme. Che macello!

Sei livelli

Possono anche essere solo sei, ma i livelli di One sono ben congegnati e pieni di modi spettacolari di uccidere e fare danno. Ogni livello ha un aspetto diverso e raramente ci sono momenti in cui non vi sparano contro, non esplodete o non vi trovate in qualche altra situazione difficile.

Livello 1: Inizio



Non è il massimo della gentilezza, tanto per iniziare.

Livello 2: Metropolis



Una cerchia di fiamme scintillante sui tetti e fuoco dappertutto.

Livello 3: La fortezza della montagna



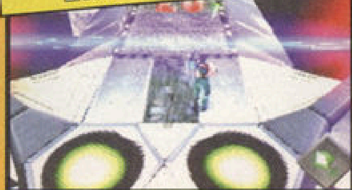
Qualche arrampicata, qualche salto e molte sparatorie.

Livello 4: La monorotaia



Qui vi ritrovate su un treno in corsa con questo bel robottino...

Livello 5: Il laboratorio



Un reattore nucleare da disinnescare accoglie il caro Cain in questo livello.

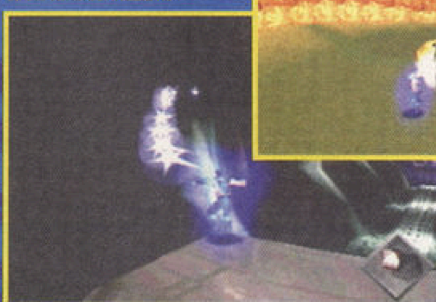
Livello 6: Missione sottomarina



Gallerie sottomarine, poliponi giganti e un lanciafiamme. Vi basta?

novità per quanto riguarda la segnalazione del livello di energia. John Cain ha un Rage Meter, cioè un indicatore di rabbia. Questo agisce come una barra multifunzionale e per l'energia e i power-up: più sparerete, colpirete o darete fuoco a ciò che incontrerete, più John diventerà forte. Dopo una bella serie di devastazioni brillerete di energia! Ugualmente, però, beccatevi troppe fucilate dai laser nemici o ritrovatevi nel bel mezzo di una esplosione e diventerete sempre più deboli prima di morire del tutto. Questo semplice ma funzionale meccanismo dà a One un senso di velocità e potenza che non diminuisce quasi mai, così che sarete scaraventati attraverso un crescendo di stimoli ininterrotto. L'unico problema reale di One è che a volte eccede nella ricerca di essere coinvolgente a tutti i costi. Potete evitare i colpi degli elicotteri, scansare missili teleguidati a traiettoria variabile e sconfiggere orde di soldati, per poi morire per aver messo un piede in fallo. Sebbene abbiate a disposizione un buon numero di mosse, i controlli non sono infatti molto precisi. Non importa nella parte del gioco che sembra uno show di laser tipo Gardaland, ma quando vi viene richiesto di effettuare una serie di pericolosi salti finite per muovervi con la preoccupazione di dover ripetere il mezzo livello già superato per una insignificante scivolatina. Queste morti stupide e imbarazzanti non si addicono a un gioco che punta a inchiodarvi allo schermo con elementi incisivi e una struttura audace dei livelli che include, in sei stage, una quantità infinita di distruzioni gratuite. Per esempio, proprio appena pensate di aver preso controllo del gioco correndo e sparando, vi trovate a correre su una monorotaia inseguiti da un robot gigante o dovete disattivare un reattore nucleare ogni 30 secondi. Se siete stanchi di giochicchiare con i Materia e stufi di Tomb Raider 2, One è caldamente consigliato. Si gioca in modo diverso da praticamente ogni altra cosa in commercio, avendo sostituito le parti di ragionamento con quelle di azione militare. Se vi piacciono le grandi esplosioni, amerete One.

(Destra e sotto) Elevate la vostra energia al massimo e svilupperete un'attraente aura azzurra.





(Sopra) Fate fuori il robot gigante rosso sparando alla monorotaia. Fatelo al momento giusto per fargliela cadere addosso.

"Sei carino quando ti arrabbi..."

Questo John Cain è un tipo irascibile. Fate salire il Rage Meter uccidendo persone e spaccando cose, e John diventerà sempre più furioso e potente. Questo vi assicura maggiore potenza di fuoco e attacchi più devastanti. Fatevi colpire e diventerà più debole, perderà smalto e sarà finita...



Per iniziare, il vostro laser è un portento ed è un bel divertimento.



Sparando a tutto entrerete nella fase mediana gialla.



Distruggete ancora un po' e diventerete rossi dalla rabbia.



Questa è la massima furia... bianco di rabbia e super cattivo!



Sferrate un attacco fisico e accadrà questo.



La sezione sul tetto vi vede circondati da un bel mucchio di nemici.

ONE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	ASC Games
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Si pregia di alcune delle migliori esplosioni di sempre, effetti piacevoli e bei livelli. 87	Effetti da campo di battaglia uniti a una buona colonna sonora. I messaggi radiofonici sono grandi. 83	L'azione è intensa e coinvolgente, malgrado il metodo di controllo possa risultare un po' snervante. 85	Solo sei stage, ma vari e difficili. 81	83

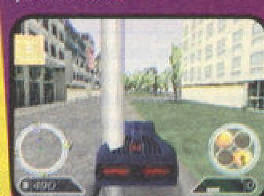
IL GIUDIZIO Dall'inizio alla fine un'esperienza di gioco esplosiva interrotta solo da qualche decesso sfortunato.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

Piano di combattimento

La programmazione grafica lascia un po' a desiderare.



Sebbene rimbalziate sulle auto, potete passare attraverso i lampioni.

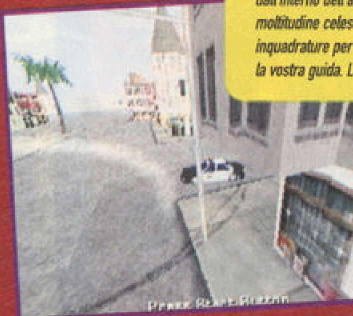


Allo stesso modo gli alberi non sono degli ostacoli, perché li attraversate snza difficoltà.



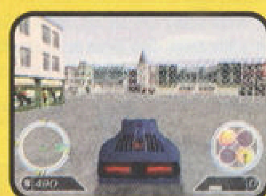
E quando vi trovate nel parco, la bellezza della natura vi confonde...

Inseguimenti di automobili, è tutto quello che fanno a San Francisco... mattina, pomeriggio e sera.



Da lontano

Le inquadrature per la vostra missione sono svariate, ma solo un paio sono rilevanti. In aggiunta all'inquadratura ben riuscita dall'interno dell'auto, c'è una moltitudine celestiale di opzioni di inquadrature per rendere più vivace la vostra guida. Le vincitrici sono...



Una inquadratura direttamente da dietro, che è molto utile per i combattimenti ravvicinati.



L'inquadratura estesa da dietro è la più utile per il controllo generale.

Levate di mezzo questi cancelli con il vostro paraurti. Non vi preoccupate dello Stop, non significa veramente "stop". Significa "buttatemi giù come parte della vostra missione".





Tenete la morte lontana dalle strade... guidate sui marciapiedi.

DISPONIBILE PER

PC

PlayStation

VERSIONE RECENSITA

Non perdetevi Crime Killer che uscirà presto e sarà pieno di corse e inseguimenti. Se volete un gioco di combattimento automobilistico basato sulle missioni, provate però Grand Theft Auto.

AUTODESTRUCT

È come Bullit con le pallottole. Sfortunatamente, però, vi farà diventare pazzi.



Ci sono così tante cose a favore di AutoDestruct, che è strano sia stato giudicato un gioco minore. La ragione di questo è che dopo un po' diventa semplicemente noioso e ripetitivo, e non importa quanto bello sia un gioco, quanti generi tocchi e quante missioni offra: se non vi va di giocarci, non vi va di giocarci.

In breve, AutoDestruct è un gioco di combattimento automobilistico basato su missioni. In dettaglio, lo potreste paragonare a un lento Urban Strike in auto, con una traccia del tipo di guida di Die Hard Trilogy, un tocco di G-Police e forse una punta di Speedster. Anche se sono buone influenze, però, a meno che non si catturi la vera e propria essenza della loro grandezza non si otterrà una formula vincente. Prendendo semplicemente spizzichi e bocconi di grandi giochi e mescolandoli in un nuovo titolo si andrà incontro invariabilmente a qualche cosa di inferiore alla somma delle sue parti. E così è per quel che riguarda AutoDestruct...

Il vostro ruolo nel procedere, come sempre, è quello di impedire a un nemico di causare danni, di uccidere gente innocente, di conquistare il mondo e in generale di creare fastidi. In questo caso il nemico è Lazarus con la sua setta malvagia. Voi impersonate un ex pilota del World Champion Racing (comodo, eh?) la cui moglie e figlio sono stati uccisi in un centro commerciale in una delle ultime malefatte della setta. Convocati da una "malafemmina" in un laboratorio poco illuminato, ottenete un'auto niente male e carta bianca per cercare di fermare Lazarus. Dopo aver ascoltato le istruzioni per la vostra missione iniziale e sull'attuale stato del gioco impartitevi dalla voce femminile fuori campo che parla in continuazione, iniziate a raccogliere soldi guidando sopra grandi icone e ad acquistare confidenza con la macchina e con ciò che vi circonda. Nel corso della missione, poi, vi saranno inviati messaggi che vi diranno dove andare e cosa fare. Potreste aver bisogno di comprare benzina (per esempio a metà strada in una missione), di trovare il nemico (una bussola e un elicottero sono lì per aiutarvi in questo scopo), o raccogliere icone di armi, e così via. Gli obiettivi di una missione possono comprendere sia il raccogliere icone, per esempio di gioielli in una specie di caccia al tesoro, che il traghettare qualcuno da un posto a un altro; sia far saltare in aria qualche tizio che impedire che venga fatto saltare in aria qualche altro tizio. Così procedete nel gioco, sforzandovi di completare queste missioni nel tentativo di salvare i cittadini che non investite casualmente nei vostri viaggi. L'aspetto

Che disgrazia!

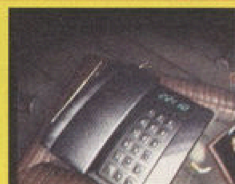
Attraverso una serie di cupe conversazioni, esplosioni sensazionali e qualche maldestro simbolismo nelle introduzioni iniziali (più il fatto che ve lo dicono nelle istruzioni), diventa presto chiaro che la vostra vita ha toccato il fondo.



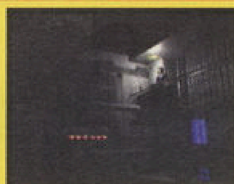
Un'esplosione riempie lo schermo e realizzate che c'è qualcosa che non va.



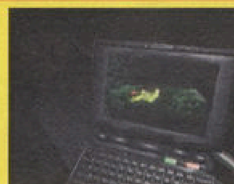
Un orsacchiotto cade drammaticamente sul pavimento, come se fosse caduto a un bambino, forse il vostro.



Quando il vostro telefono squilla, una foto di un bambino sorridente trapela da una nebbia di lacrime.



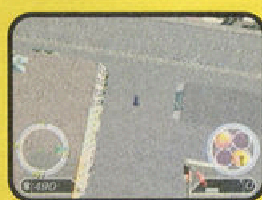
Da un cupo quartier generale, una donna chiede: "Cosa farai, allora?"



Un veicolo a quattro ruote è mostrato in wire-frame su un portatile. Sembra portare il vostro nome.



E come i fanalini di coda scompaiono nel buio, cominciate a percorrere le strade di San Francisco per cercare vendetta.



L'inquadratura dall'alto in basso è completamente inutile, sebbene molto graziosa.



Quanto alla inquadratura dal davanti, provate se funziona, poi non usatela mai più.

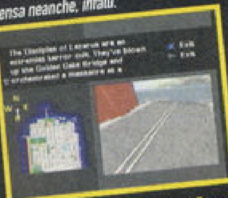




Riempirsi di gas come parte della missione è bizzarro.

La missione è possibile!

Diversamente da quanto il nome del gioco può suggerire, non c'è nessun indizio che il piano della vostra missione si autodistruggerà in cinque secondi. Non ci pensa neanche, infatti.



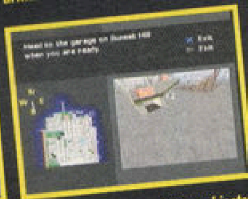
Una mappa della città è posta al fianco della vostra missione, mentre la pupa al quartier generale legge ad alta voce il vostro piano di battaglia.



Guidando sopra grandi icone, raccogliete soldi e power-up per le armi.



E dopo aver fatto un bel giro per la città ricevete il vostro primo messaggio.



Molto educatamente vi viene chiesto "Dirigetevi al garage...quando siete pronti". Ehi, non siete mica di fretta!



C'è qualcosa al di là di quei segnali di stop. Potete aprirvi un varco attraverso la barriera con la macchina.



Il garage è localizzato e ricevete un altro messaggio forte e veramente molto chiaro.

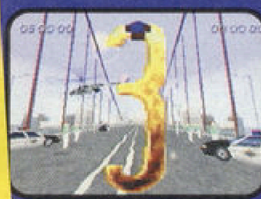
(Sopra) Pensavamo che San Francisco fosse conosciuta come Città delle Luci... o era Los Angeles?

Avrete una sensazione realistica di inerzia quando slitterete sull'erba ad alta velocità.

C'è una gran quantità di esplosioni per fare felici gli appassionati delle disintegrazioni.

TEMPO!!!

Nella sezione a cronometro, dovete fondamentalmente guidare per la città a tutta velocità entro un certo limite di tempo seguendo delle grandi frecce.



Vi viene preso il tempo, il che ci sembra giusto.



Un cordone di poliziotti vi fa segno di passare.



Seguite le frecce provando a completare il percorso in tempo.

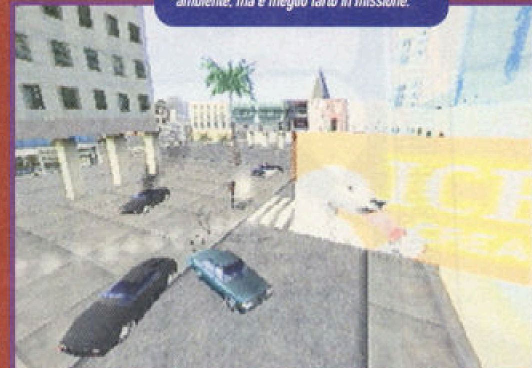


Finite per correre per la città come una specie di tassista impazzito.



L'idea è di imparare a conoscere il vostro ambiente, ma è meglio farlo in missione.

di guida del gioco è semplicistico, e le auto sono facili da controllare. Sembrano un po' stupide quando sbattono in malo modo contro edifici e auto, rimbalzando rumorosamente illese, ma c'è una buona inerzia sull'erba e alcuni effetti sono plausibili. C'è difficilmente bisogno dei freni, ma non è un gioco di corsa a 'tavoletta': guidare è un mezzo per raggiungere un obiettivo. Usando la bussola sfrecciate per le strade di San Francisco (e poi di Tokyo) come un tassista che gira per la sua città: la bussola direzionale è un bel tocco, ma rende tutto un po' troppo facile. D'altra parte la mappa è inutile: come possiate riuscire a distinguere una delle città più grandi d'America da qualcosa grande come un francobollo è al di fuori della nostra comprensione. C'è invece qualche elemento per ricordare dove andare ma, a causa della bussola e delle frecce, non ne avete davvero bisogno. Quanto alle ambientazioni, sia San Francisco che Tokyo sono splendidamente realizzate, essendo imponenti paesaggi 3D. C'è sempre l'impressione però che sia tutta facciata, poiché le città sono tutt'altro che interattive, ma la grafica è a tratti stupenda. Abbattere cancelli o porte, comunque, rinforza l'impressione di superficialità di questo gioco: il movimento è spesso goffo e strano. Visto che non è un gioco di guida, si potrebbe supporre che gli elementi di combattimento e strategia salvassero la situazione, ma sono ugualmente poco curati. Un fuoco di fila di istruzioni significa che non avete l'opportunità di pensare abbastanza da soli, e questo vi lascia con un gioco privo di ogni senso di libertà. La voce fuori campo che parla di continuo non è di grande aiuto in questo senso, e fa anche un po' troppo la civetta, vista anche la vostra recente vedovanza... Per completare il trio, anche il combattimento non aiuta molto: o è molto facile vincere con la vostra schiera di armi (missili a bersaglio, mitra ecc.) o, se i nemici cambiano il loro stile, è incredibilmente difficile. In questo caso però basta imparare semplicemente dall'esperienza e diventa facile di nuovo, senza che dobbiate migliorare le vostre capacità. In definitiva il potenziale c'è in ogni sezione, ma le parti di guida e di battaglia hanno bisogno di modifiche, le città di un arricchimento di dettagli, il movimento di essere migliorato e soprattutto la strategia richiede più attenzione. Troppo facile e ripetitiva, ha bisogno di più svolte, più missioni secondarie e, più di ogni altra cosa, della possibilità di lasciarvi pensare da soli.



AUTO DESTRUCT

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	EA
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Molto irregolare. O paesaggi splendidi, o oggetti rozzi e che si muovono male. 72	Effetti stridenti, musica inutile e fastidiosa, e una istruttrice che vi farà impazzire. 52	Una goffa combinazione di guida, strategia e azione che non riesce a trovare la giusta miscela. 64	Veramente troppo ripetitivo, con lo stesso tipo di missioni, semplicemente riproposto in differenti fogge. 48	56

IL GIUDIZIO Ha tutti gli elementi richiesti per essere un grande gioco a missioni, ma è troppo scontato e prevedibile.

Se siete in questa posizione, fareste meglio a raddrizzarvi prima di cadere o potreste farvi male.



Non vi potete permettere due sci? Compratene solo uno e fate finta di aver sempre voluto fare soltanto snowboard.

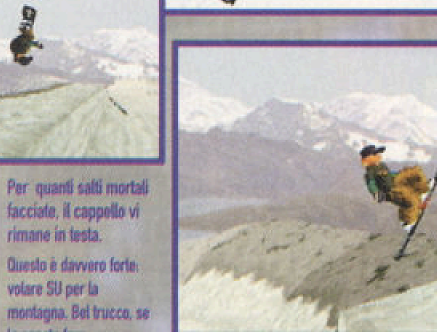




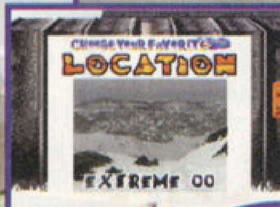
Se qualcuno in questa casa apre la finestra, il vostro atleta si troverà in leggera difficoltà.



Per quanti salti mortali facciate, il cappello vi rimane in testa.



Questo è davvero forte: volare SU per la montagna. Bel trucco, se lo sapete fare.



Non ci sono poi così tanti percorsi. Un paio sono piste riservati alle acrobazie e gli altri sono corse diritte.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER

PC

PlayStation

VERSIONE RECENSITA

Lo snowboard è un genere popolare, al momento, in tutti i formati. Ci sono altri due giochi disponibili ma non sono così buoni.

STEEPSLOPE SLIDERS

È divertente, è alla moda e sta cominciando a conquistare ogni console. Ecco a voi....

Cose da non provare quando siete sulla pista

Non tutti lo capiscono bene all'inizio e, diciamo la verità, se andate davvero a fare lo snowboard, farete conoscenza con almeno uno dei seguenti momenti imbarazzanti e dolorosi. Ognuno di questi vi lascerà probabilmente un livido o un osso che vi spunta fuori dalla gamba o da qualche altra parte ancora più dolorosa....



Immaginate che succede se non avete completato questo salto mortale prima di colpire il terreno ad alta velocità



O girate in fretta o questa casa è pronta per un lavoro di ritinteggiatura.

Questo è ciò che ottenete per aver provato a dare una qualche direzione alle vostre acrobazie.



Tump. È certamente caduto alla grande, ma non si è divertito troppo. Infermiera, altri analgesici per favore...

Gli snowboarder, eh? Terrorizzano innocenti sciatori sulla pista con i loro vestiti trendy e i loro psichedelici vassoi da tè. Diciamo la verità, sono solo dei surfisti che non sanno nuotare, o che non riescono a trovare una spiaggia e allora volteggiano sulle montagne.

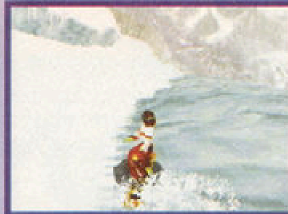
Scherziamo, naturalmente. Comunque sia, la più recente produzione di corse Sega lascia le strade e le piste di Touring Car per le scivolose chine delle varie catene di montagne. Invece di disintegrare steccati e di scontrarvi con altri corridori vi troverete coinvolti in collisioni fratturacranio con alberi e in incontri ad alta velocità, realmente ravvicinati, con le mura delle case. È anche un'eccezione rispetto alla solita combinazione di grande grafica e alta velocità che Sega riesce solitamente a ottenere. Ricordate che aspetto grandioso avevano Sega Rally e, in qualche misura, Touring Car? Le strade e le auto apparivano favolose e lo scenario vi scorreva accanto a una velocità mozzafiato. Bene, potete dimenticarvelo perché Steepslope Sliders è un gioco di corse al rallentatore, se ma ce ne è stato uno. Siamo d'accordo, gli snowboarder tendono a muoversi a velocità inferiore di quella delle auto da corsa (sebbene solo in alcuni casi), ma queste cadute di velocità mettono in evidenza alcune discrepanze nella grafica, e le piste vere e proprie fanno pensare che i programmatori abbiano fatto a gara per vedere chi riusciva a mettere più sfumature differenti di quadrati bianchi su un solo schermo. Il risultato è una coperta patchwork di pixel, con alberi sottili come carta e con ostacoli incollatici sopra per causarvi il maggior numero di problemi possibile. L'aspetto grafico comunque non è tutto, comunque, specialmente quando viene riscattato dalla







Battete i tempi con un margine sufficiente e i personaggi extra sono vostri.


C'è una linea ideale di corsa su tutti i percorsi, ma rimanerci dentro è duro.


Ignorate l'albero completamente piatto e slittate sui lati del percorso per avere punti extra.

Abili acrobazie

Così siete padroni dello skateboard e adesso volete provarlo senza le ruote. Ecco le acrobazie di base che potete eseguire sulla vostra tavola. Per punti extra e un po' di rischio, date qualche direzione mentre le state eseguendo. Fatele bene e sarà la gloria, con premi e ragazze per voi. Fatele male e passerete alcune notti al pronto soccorso con una infermiera che cerca di rimuovere la vostra tavola dalla vostra testa. In tutti i sensi...

Una bella giravolta
I pulsanti laterali vi manderanno a piroettare alla stregua di qualche presentatrice di quiz televisivi. Assicuratevi comunque di atterrare rivolti nella direzione giusta.

Toccatevi le punte dei piedi
Non la più d'effetto o difficile acrobazia da eseguire, ma tende a essere piuttosto lenta perciò dovete temporizzarla bene. Premete B per piegarvi e toccare le punte dei piedi.

Siete pazzi?!
Assicuratevi di decollare da una rampa grande e premete C per riuscire a fare un salto mortale di grande effetto. Le direzioni possono aggiungere effetti extra, ma avete bisogno di atterrare tutti interi.

Per i molto coraggiosi (o molto stupidi)!

Avete vestiti fichi, occhiali da sole stupidamente costosi e vi siete esercitati come matti in modo da non apparire completi imbecilli sulle piste? Bene, è venuto il momento di provare qualcosa di nuovo per compiacere le folle.


Perfino il più grande campione ci penserebbe due volte prima di tentare un salto come questo. Se vi lasciate cadere dalla rampa di decollo finirete per assomigliare a un barattolo rotto di marmellata sul terreno sottostante. Perciò, dovete saltare e farlo in modo da oltrepassare il baratro.


Alcuni dei percorsi hanno strade alternative. Non rappresentano il modo più sicuro per scendere e sono piene di piccole sezioni come questa, dove dovrete mantenere la vostra tavola in aria per salire su queste piattaforme. C'è anche l'ulteriore pericolo di scivolare dentro la casa vicina.


Automobili? Sul fianco della montagna? Se prendete il giusto tempo potete slittare tra i loro tetti, ma è difficile da fare. L'idea migliore è quella di mettervi di fianco e andare diritti costeggiandole. Non farà esaltare le folle, ma funziona e vi conserva tutti d'un pezzo.

C'è appena il tempo per una ulteriore acrobazia prima di attraversare la linea. Potrebbe fra la differenza tra l'essere il campione o no.







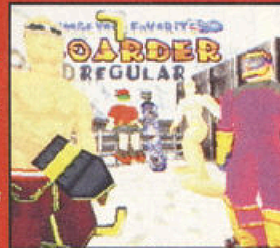
giocabilità, che però in questo caso non è molto profonda, anche a causa dei limiti intrinseci di una simulazione di snowboarder. Dopo tutto quanta profondità di gioco ci può essere nel farsi strada giù per le colline coperte di neve il più velocemente possibile, eseguendo le più strane acrobazie mentre andate? La risposta è: "Non molta". Presto la gara si riduce al cercare di battere i vostri migliori tempi personali. A suo merito, Sega ha messo nel gioco corse veloci e piste rischiose, ma anche queste tendono a perdere in interesse, una volta che avete capito i percorsi e sapete dove sono tutte le curve e i salti. Come vi aspettereste, ci sono numerosi percorsi e piste segreti. Non ci può essere nessun tipo di gioco di corsa senza questi preziosi diversivi. Li ottenete raggiungendo punteggi e tempi particolarmente notevoli, il che non è difficile: siamo riusciti a ottenere due nuovi personaggi entro i primi cinque minuti di gioco. Insomma, Steep Slope Sliders non è un brutto gioco, ma gli manca un po' di carne al fuoco e soffre dei limiti dei giochi dedicati allo snowboard.



MEGATRUCCO

Personaggi segreti

I primi due personaggi segreti che troverete saranno Boy e Racer. Nomi inusuali, d'accordo, ma forse non piacevano ai loro genitori (specialmente quando hanno deciso di diventare snowboarder invece che ragionieri o impiegati di banca). Boy è veloce e forte sui percorsi acrobatici, mentre Racer ha troppa paura per provare una qualunque acrobazia, e continua a essere uno dei migliori velocisti sul circuito.

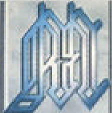


STEEP SLOPE SLIDERS

VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1
DA	Sega
PREZZO	129.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Deludentemente nella media. Miseri personaggi poligonali e percorsi poveri di dettagli. 50	Il parlato è meglio non sentirlo, mentre la musica è stranamente fuori posto. 51	Lavorare sulle tecniche di acrobazia è divertente per un po', sebbene non ci sia molta varietà. 61	Proprio un bel po' di piste e sorprese nascoste da trovare, ma alla fine non ci vorrà molto tempo. 59	60

IL GIUDIZIO La varietà non è il suo punto di forza, ma se vi piace lo snowboard...



recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese



Un grande classico. Uscite con la vostra auto sportiva nuova fiammante per fare un po' di scena e restate bloccati in un ingorgo stradale.



AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Un risultato un po' deludente da un titolo che prometteva molto.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Una bella grafica e una buona modalità multigiocatore non bastano a sollevare il gioco dalla media.

Un commerciante di auto usate farebbe sembrare Automobili Lamborghini come l'affare dell'anno. La carrozzeria è accattivante, il nome è prestigioso... chi potrebbe resistergli? Qualcuno ha tentato di nascondere una giocabilità un po' arrugginita riverniciandola con una bella grafica, ma anche attraverso questa patina lucente la ruggine comincia ad apparire. Non importa, finché il cliente non insiste per fare una prova di guida, il suo aspetto potrebbe essere sufficiente per impressionarlo. Comunque, un breve test di guida basterà a far sbollire l'entusiasmo del compratore. Se ignorate i terribili effetti sonori e la musica, ci sono due difetti fondamentali. Per prima cosa il controllo. Ammettiamo di non esserci mai lanciati con una Lamborghini a 300 chilometri l'ora in curva, ma siamo comunque sicuri che la macchina non si comporterebbe in questo modo. Quando partite, l'auto impiega secoli a prendere velocità, e durante questo tempo, in realtà, vi muovete più velocemente di lato di quanto non lo facciate in avanti... bizzarro. Per il resto è come guidare sul ghiaccio e presto vi renderete conto di stare giocando con un simulatore di corse in cui non avete bisogno dei freni per vincere le gare. L'altro difetto sono i box. Nelle corse di Formula Uno vediamo che gli addetti ai box cambiano le gomme in pochi secondi, mentre qui potete passare quasi un minuto ai pit-stop, il che non giova molto alla vostra posizione in pista. Dovete ruotare il joystick analogico per cambiare i vostri pneumatici mentre i meccanici dei vostri avversari li tolgono e rimettono in un lampo. Comunque, anche quando ci veniva detto ripetutamente di andare nei box per cambiare le gomme e rifornirci di benzina, abbiamo semplicemente continuato a andare e abbiamo vinto lo stesso tutte le corse.



Nell'insieme, Automobili Lamborghini è molto bello da vedere e facile da giocare, e ai corridori novizi probabilmente piacerà, ma chi sia stato testimone delle delizie di uno dei grandi giochi di corsa in circolazione sulle principali piattaforme vedrà apparire le crepe di questo gioco abbastanza in fretta. È però da notare che il gioco ha una modalità split-screen a quattro giocatori che funziona molto bene e che regala del sano e prolungato divertimento in multi-player che, insieme alla grafica, pur non riuscendo a riscattare del tutto il controllo piuttosto limitato porta comunque il gioco alla sufficienza.

Scorciatoie!

Mentre correte in alcuni dei circuiti, noterete di tanto in tanto strade laterali. Alcune vi aiuteranno, altre stroncheranno le vostre possibilità di vittoria. Imparerete qual è l'una e qual è l'altra solo con l'esperienza.



Vi accorgerete delle scorciatoie al primo giro, ma sarete già sfrecciati troppo avanti. Aspettate il giro successivo e schiacciate i freni.



Alcune, come questo sterrato che vira sulla destra del circuito, vi faranno proprio rallentare e perdere la corsa.



Le condizioni del tempo non influiscono molto sul gioco.

Quella nebbia che vedo è nel modo a quattro giocatori? Il modo multi-player è il punto di forza di questo gioco.



Un box!

Nonostante il fatto che siamo riusciti a finire la maggior parte delle gare senza curarci di fermarci ai box, se setterete le opzioni a più di sei giri avrete sicuramente bisogno di entrarci.

Un sottile suggerimento dal gioco: sarete nei guai se non vi fermate ai box. I pneumatici sono sempre le prime cose a partire.

Per mantenere continuo il flusso del carburante, dovete tenere la barra indicatrice sul giallo. Strano ma vero.

Dovrete quindi muovere il vostro joystick analogico come pazzi per cambiare le gomme. Cambiando anche il carburante ci metterete dei secoli.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Titus
PREZZO	135.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Qui è dove brilla. Nitida e ben curata, senza nessun rallentamento nel modo a quattro giocatori. 78	Ahi, i miei timpani! La musica è terribile e i rumori del motore non aiutano molto. 58	Al di sopra del gioco di corsa medio grazie alla modalità a quattro giocatori e alcune piste piuttosto buone. 63	Troppi difetti per competere con gli altri giochi di corsa in circolazione. Buona la modalità a quattro giocatori. 61	61

IL GIUDIZIO Non è il gioco di corsa che i fan del N64 stavano aspettando e ha dei difetti. Grande la modalità a quattro.

LA GUIDA

LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

presenta...

L'invasione dei Joypad!

La guida di Games Master vi aiuta a districarvi fra la selva di joypad e lightgun con le recensioni di ventuno modelli diversi.

inoltre...

Le guide a Diddy Kong Racing, Marvel Super Heroes, Curse of Monkey Island e Dragon Force, e i trucchi per moltissimi altri giochi










L'invasione dei Joypad!

Quanti joypad! È in corso una vera e propria invasione! Nintendo 64, PlayStation, Saturn e PC hanno a disposizione una vastissima schiera di periferiche di controllo come joypad, joystick, volanti... ma quali vale la pena acquistare? Questo mese la guida di Games Master vi dice quali joypad valgono il loro prezzo e quali invece sono destinati solo ai più incalliti fan dell'originalità a tutti i costi. Allora, leggete le caratteristiche, scoprite i prezzi, segnatevi il negozio e fate vostro uno di questi gioielli!



Joypad o nave aliena? Stiamo ancora investigando...

JOYPAD E JOYSTICK

Makopad 64 (N64)

Interact – L.75.000 circa

Stesso design del Super Pad (vedi oltre), ma con tutte le sue "interiora" tecnologiche bene in vista grazie alla plastica trasparente di cui è fatto. Inclusi nel prezzo vi danno anche pulsanti per lo slow-motion e il fuoco automatico.

Verdetto di Games Master: se non siete il genere di vanitosi che ha bisogno di trasparenza e di un joypad che si chiama come uno squalo, vi suggeriamo la versione gotica tutta in nero.



Voto 76

SharkPad Pro 64 (N64)

Interact – L.55.000

Ha le estremità tagliate come il controller originale, con il quale è abbastanza solido per competere, se non fosse per il prezzo che è identico. Certo, ci sono le funzioni di slow-motion e fuoco automatico, ma il controller Nintendo si impugna molto più comodamente.

Verdetto di Games Master: più che bello è scomodo.



Voto 60

Joypad Standard (PSX)
Sony – L.49.000

Hanno proprio ragione: il controller standard per la PlayStation ancora oggi è decisamente piacevole da tenere in mano: accurato, ben costruito, capace di sopportare anni di stress. Ma ovviamente già lo saprete... Sony oggi lo produce in colori diversi per i più fanatici.

Verdetto di Games Master: ottimo acquisto, è il joypad ideale per migliori di giocatori.



Voto 91

Arcade Shark (N64)
Interact – L.180.000 circa

Questo joystick tipo sala-giochi è proprio un mostro: i pulsanti sono grossi come Smarties giganti, e da solo occupa più spazio di tutto il Nintendo 64. Il grosso joystick può essere avvitato nel D-Pad o disco analogico e risponde bene anche se il riposizionamento del grilletto Z a destra può essere un po' fastidioso.

Verdetto di Games Master: Se non siete mai stati dei fan dei joypad distruggi-pollici, questa è una bella alternativa. Ma attenzione: costa il doppio di qualsiasi altra cosa ci sia in circolazione.



Voto 79

The Grip (PSX)
ASCII – L.49.000

A meno che non siate campioni di braccio di ferro a riposo, o che il braccio vi sia rimasto chiuso nella portiera della macchina, ci sembra che giocare con una sola mano sia veramente inutile. Ma The Grip è stato progettato in realtà per le sessioni di settanta ore richieste dai giochi di ruolo tipo Final Fantasy 7, in cui mangiare un panino o versarsi una tazza di caffè mentre si lancia un incantesimo è un lusso. Tutti i pulsanti sono ben piazzati in modo da poter essere raggiunti con una mano sola e il pad è comodo da impugnare: semplicemente, non provate a usarlo per giocare a Tekken.

Verdetto di Games Master: Consigliato ai veri fanatici dei giochi di ruolo.



Voto 74

Explorer Pad (SAT)
Joytech – L.24.000

Un design interessante e abbastanza comodo per questo Pad per Saturn con un prezzo incredibilmente basso. Questo joypad offre infatti interruttori di fuoco automatico turbo per ogni pulsante a un prezzo che è la metà di tutti gli altri tentativi del genere. L'unico problema è che i pulsanti sono decisamente piccoli e sembrano disegnati per giocatori elfi dalle dita sottilissime. C'è un versione molto simile per PlayStation in otto colori diversi...

Verdetto di Games Master: Un design insolito a un prezzo insolito. Questi pulsanti, però, sono davvero troppo piccoli.



Voto 73

Bio Grip (PSX)
Joytech – L.39.000

Un buon joystick alla vecchia maniera. Emette un piccolo "clic" in risposta a ogni vostra mossa ed è fornito di quattro super ventose.

Verdetto di Games Master: Potrebbe valere la pena per i giochi di guida di aerei come Air Combat ma non può competere con i joypad per l'uso di tutti i giorni. Che ne direste allora di un joystick analogico tipo quelli per PC?



Voto 68

Super Pad 64 (N64)
Interact – L.60.000 circa

Invece di tentare di ricopiare il design originale evitando gli avvocati della Nintendo, come molte case, l'Interact ha integrato il pad ufficiale con un raggruppamento di pulsanti e stick adatti per picchiaduro e giochi alla Doom (vedete i pulsanti posteriori come sono accessibili?). E non hanno nenche risparmiato sulla qualità dei controlli: lo stick è molto maneggevole e i pulsanti robusti.

Verdetto di Games Master: : forse non ha niente a che vedere con il design elegante del prodotto ufficiale, ma il Super Pad rappresenta un'eccellente seconda scelta per ogni possessore di Nintendo 64. Un ottimo affare.



Voto 87

Hyper Fighter (PSX)
Blaze – L.45.000

Sfoggia un aspetto da battaglia secondo le mode del momento, anche se la forma è quella standard.

La qualità del controller è bassa per via dei pulsanti e del D-Pad poco robusti. Non dà la stessa sensazione di soddisfazione che si ha con il joypad standard, e l'effetto sangue fa un po' gruppo metal di serie B. Offre anche opzioni di fuoco automatico e slow-motion e c'è una versione in un bel verde luminoso e una con rifiniture cromate da gruppo rock glam degli anni ottanta.

Verdetto di Games Master: Buona idea quella di tentare dei pad "a tema" per tipi di giochi differenti, ma non è abbastanza da convincervi che vale l'acquisto.



Voto 58





Trident Pad (N64)

Spectra Video – L.49.900

Se ci avessero lavorato un poco di più avrebbero potuto arrotondare i bordi affilati di questa offerta senza troppe pretese. Così com'è, è ergonomico come il naso di una strega, con delle sporgenze fastidiose di sotto e un D-Pad veramente brutto. A ogni modo è tutto a portata di mano e per circa diecimila lire in più c'è una versione con il fuoco automatico. È comunque una delle migliori alternative al pad ufficiale Nintendo 64.

Verdetto di Games Master: Prestazioni accettabili, un prodotto nella media.



Voto 70

ASCII Pad (PSX)

ASCII – L.39.000

Forse non si adatterà alle vostre mani tanto "rotondamente" e comodamente quanto il pad Sony, ma c'è molto da dire su questo pad dalla linea sottile, ben disegnato e soprattutto a un prezzo così basso. È ben costruito, risponde bene e ha anche il colore giusto. L'unico problema sono i pulsanti frontali un po' troppo sottili, ma nessuno è perfetto!

Verdetto di Games Master: Una buona seconda scelta e soprattutto un ottimo affare.



Voto 85

Joypad Analogico (PSX)

Sony – L.69.000

Il joypad standard, migliorato dalla fantastica precisione analogica, è un progetto eccezionale della Sony che dovreste avere in mente quando pensate di acquistare un nuovo joypad: avrete non solo un secondo pad, ma un livello totalmente nuovo di controllo che è supportato da sempre più giochi. Provate a giocare a TOCA Touring Car o a G-police con il pad analogico e noterete la differenza.

Verdetto di Games Master: Con la sua precisione ineguagliata, vi aprirà un mondo totalmente nuovo.



Voto 95

Pad ufficiale del N64 (N64)

Nintendo – L.59.000

Non si può negare, è un controller classico, ed è senza dubbio la cosa migliore che si possa collegare al Nintendo per spalancare i cancelli della gioia. Certo che il prezzo può essere superiore a quello di joypad di molte altre ditte, ma non c'è nulla che possa eguagliare lo stick analogico così sensibile, i pulsanti molleggiati e un intelligentissimo grilletto Z.

Verdetto di Games Master: Un controller rivoluzionario che vi consigliamo assolutamente di acquistare se ne avete la possibilità.



Voto 98

PISTOLE

G-Con 45 (PSX)

Namco – L.108.000 con *Time Crisis*

Il migliore pacchetto di gioco e pistola mai uscito. La G-Con è un'arma fantastica e ben disegnata, leggera da impugnare e lancia un fiume accurato di proiettili virtuali verso lo schermo grazie a un'uscita supplementare che si infila nella porta video della PlayStation.

Verdetto di Games Master: è la migliore pistola per la PlayStation, senza dubbio destinata a diventare l'arma standard da oggi in poi. Non ci accontenteremmo di nient'altro.



Voto 94

Real Arcade Gun (PSX, SAT)

Joytech – L.119.900

A prima vista, sembra abbastanza simile alla pistola di Time Crisis, ma basta liberarla dai chilometri di cavo per accorgersi che si ha di fronte un kit veramente serio. La pistola usa, cosa piuttosto preoccupante, un adattatore principale per alimentare un oggetto che fa sì che la pistola rinculi a ogni colpo e che permette di attivare un'opzione di fuoco automatico. **Verdetto di Games Master:** Un'arma con tanto di rinculo e di pedale tipo sala giochi. Ne avete davvero bisogno, però, quando avete la G-Con?



Voto 89

Lightblaster

Interact – L.90.000 circa

Se non fosse stato per la G-Con, sarebbe stata perfettamente accettabile, anche se non è bellissima. È dotata di ricarica e fuoco automatici e di piccole luci rosse che si illuminano quando premete il grilletto. Purtroppo però non ha la stessa accuratezza della pistola della Namco e funziona solo con giochi più vecchi come Area 51 e Crypt Killer.

Verdetto di Games Master: Non è malaccio ma è difficile raccomandarla dal momento che c'è in giro la G-Con.



Voto 60

ASCII Stick (PSX)
ASCII – L.138.000

Un altro mostro da sala giochi con il fondo di metallo e con pulsanti abbastanza grossi da essere colpiti utilizzando il manico di una scopa da un paio di metri di distanza. È disegnato ovviamente per i picchiaduro, e in effetti si comporta bene con Tekken 2 e SoulBlade: vi sentirete molto più coinvolti picchiando sui pulsanti e lottando con un joystick piuttosto che spingendo asetticamente dei tasti sul joypad.
Verdetto di Games Master: Raccomandato per i giochi di combattimento, ma per il resto è un po' scomodo.



Voto 82

Pad ufficiale Sega (SAT)
Sega – L.69.000

Forse non è altrettanto ben progettato quanto i controller standard della Sony e della Nintendo, ma molti giocatori si affidano al controller ufficiale della Sega. Offre sei pulsanti, un D-Pad e un cavo. Tutto quello che serve insomma: un prodotto di qualità.
Verdetto di Games Master: Un buon controller ufficiale, ma ci sono delle alternative decenti a prezzi più bassi.



Voto 60

ProgramPad (PSX)
InterAct – L.90.000 circa

Con questo prezzo è uno dei pad più cari per la PlayStation, ed è persino più caro del gioiello analogico della Sony. Ma forse vale la pena dar fondo ai propri risparmi per un pad che può essere programmato: è possibile registrare sequenze lunghe al massimo 87 pulsanti su un singolo pulsante, il che è l'ideale per le combo terribili di alcuni picchiaduro. Inoltre li mantiene in memoria anche quando è spento. Aggiungete le funzioni di Slow-motion e fuoco automatico e capirete perché questo sarà il pad più conteso per giocare a Tekken 3!
Verdetto di Games Master: Un pad sofisticato con parecchie funzioni per facilitare i picchiaduro. A ogni modo, il prezzo è alto.



Voto 82

Chameleon (PSX)
Wild Things – L.49.900

Un pad mimetico come questo vi permetterà di evitare il fuoco nemico se vi troverete in una foresta piena di nemici: sfortunatamente è solo bello, e le prestazioni sono invece piuttosto deludenti. La risposta dei pulsanti non è male, ma il D-Pad è troppo "molle". Sono incluse funzioni di fuoco automatico e di slow-motion e ci sono un bel po' di texture tra cui scegliere, tra le quali ne ricordiamo una in fibra di carbonio e una con rifiniture metalliche.
Verdetto di Games Master: Un bel design ma la difficoltà di controllo lo rende inaffidabile.



Voto 70

Eraser MP5 (N64, PSX)
Blaze – L.79.000

Se confrontata con il serio grigiore della G-Con, la Eraser sembra un po' troppo un giocattolo e sinceramente il suo rumore molto mal fatto ci ha riportato alle pistole di plastica della nostra infanzia. Va a batteria, non rincula molto e emette suoni ridicoli. Se spegnete il suono le cose non migliorano di molto. Non ha la stessa precisione della G-Con o della Real Arcade Gun e l'aspetto è poco curato.
Verdetto di Games Master: Una pistola mal fatta che sembra doversi rompere da un momento all'altro.



Voto 52

Dove li posso trovare?

Potete trovare la maggior parte dei joypad recensiti in questa guida da:
Software Universe (02 4230010)
I modelli Blaze sono invece disponibili da:
Newel (02 39260744)
Per informazioni sui modelli Interact potete visitare il sito web:
www.interact-acc.com

Telefonate a questi negozi e distributori per conoscere punti vendite più vicini a voi.





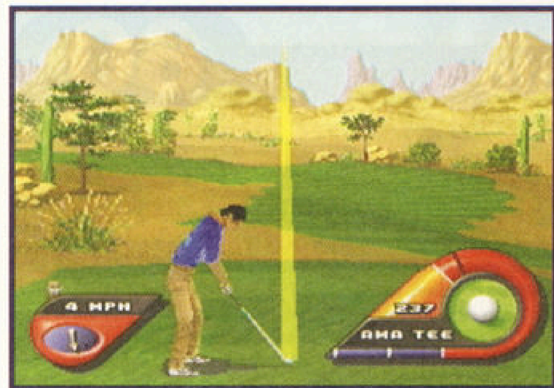
GUIDA AI GIOCHI PLAYSTATION

Se siete rimasti bloccati in un gioco per PlayStation non dovete fare altro che consultare queste pagine per trovare una risposta alle vostre domande! Questo mese vi offriamo una guida approfondita ad Actua Golf 2, il simulatore di golf Gremlin. Speriamo che vi serva per rimanere sempre nel PAR! Abbiamo anche Croc e altre delicatezze!

ACTUA GOLF 2

KIAWAH ISLAND

Buca 2-Par 5-543 yds: questa par 5 è una buca molto impegnativa. Il fairway è diviso in 3 sezioni. Il tiro di partenza deve essere preciso ed essere abbastanza lungo per permettere di superare la zona paludosa posta nella parte finale di questo lungo fairway. Da lì, rimane da fare un breve approccio verso un green poco ondulato, dove dovrete fare ancora attenzione.
Buca 16-Par 5-579 yds: il colpo di partenza deve essere tirato attraverso un ampio ostacolo d'acqua verso un fairway in discesa. Un lungo drive tirato verso la parte destra del fairway dovrebbe permettere alla palla di prendere la discesa e darvi la possibilità di



arrivare sul green in due colpi. Comunque, fate attenzione perché il green è molto piccolo e ha un ampio ostacolo sulla sinistra. Sarebbe più prudente un colpo d'attesa per poi avere un pitch corto per un possibile birdie.

INGHILTERRA

Buca 6-Par 5-544 yds: anche questa è una buca fantastica, anche se bisogna comunque fare attenzione. Dal tee, il fairway si inclina molto da destra verso sinistra ed è protetto da due ampi bunker. Un ruscello spezza in due il fairway, quindi è rischioso tirare un colpo lungo. Col secondo colpo, il giocatore può provare a raggiungere il green ma deve attraversare uno stretto corridoio. Arrivare quindi sul green in due colpi è molto rischioso. Anche l'approccio indiretto è difficile a causa di un bunker ben piazzato sul fairway, ma probabilmente è questa la scelta migliore. Il green è ampio, lungo e abbastanza piatto, quindi il putt dovrebbe essere un po' più facile.
Buca 16-Par5-573 yds: la buca 16 è un par 5 e mette a dura prova i giocatori. Dal tee, ci sono due bunker a guardia del fairway e se sbagliate il tiro vi ritroverete nell'erba alta. Dal centro del fairway bisogna usare il driver per raggiungere il green. Tra l'altro, un ruscello taglia il fairway a circa 40 yard dal green, quindi: o la va o la spacca! Sarebbe meglio fare un approccio con un ferro lungo per poi tentare il green. Anche il green è protetto da due bunker: uno davanti sulla destra, l'altro dietro sulla sinistra.

ARIZONA

Buca 9-Par 5-550 yds: la buca finale delle prime nove buche è un par 5 "dogleg" da 550 yard con un fairway stretto e tortuoso che è inoltre nascosto alla vista del giocatore. Dopo un buon colpo iniziale, il secondo colpo dev'essere tirato per superare l'angolo della curva del fairway, facendo attenzione a non sbagliare il colpo per poi ritrovarsi tra cactus, cespugli e sabbia. Sebbene il green possa essere raggiunto in due colpi, il terzo colpo deve essere un approccio verso un ampio green completamente circondato dalla sabbia.
Buca 12-Par 4-419 yds: questo è un buon par 4 ma mette alla prova i giocatori visto che dal tee il fairway va in discesa per poi snodarsi in salita verso un lieve pendenza vicino al green. Questo fairway è complicato anche per la sua forma, visto che si restringe sensibilmente sulla zona di atterraggio della palla e tende a spingerla in discesa sulla sinistra verso una zona sabbiosa e destra. Un colpo di partenza (usando il driver) tirato sulla destra del centro-fairway dovrebbe dare un angolo perfetto per l'approccio al green. Nel secondo colpo bisogna usare un ferro medio o piccolo per arrivare bene sul green, visto che ha un disegno particolare: ogni colpo corto e sulla destra farà andare la palla nella sabbia.

JAPAN

Buca 8-Par 5-561 yds: la 8 è un par 5 molto probante. Un ampio fairway, ristretto solo da due bunker a destra e a sinistra e con alberi ed erba alta ai lati, rende il colpo iniziale molto complicato, e non ci sono possibilità di raggiungere il green in due colpi. Il secondo colpo deve essere tirato sulla destra del fairway perché a sinistra c'è un ampia zona con alberi e vegetazione varia. Il terzo colpo è un approccio verso un green rialzato con un bunker sulla destra.

RYE GRASS BEACH GOLF CLUB

Buca 13-par 4-414 yds: il disegno del fairway di questa buca è abbastanza disgraziato, il che rende difficile ma non impossibile trovare la giusta posizione dal tee. Il giocatore dovrebbe tirare sulla destra del fairway per attaccare il green, di forma quasi ovale. Un ferro medio o corto come secondo colpo vi farà raggiungere il green, che è protetto da un ampio bunker sulla destra.

CARNOUSTIE GOLF CLUB

Buca 2-Par 4-463 yds: questa buca viene chiamata "Il Canalone" e con una buona ragione, visto che si sviluppa lungo una vallata in mezzo a dune di sabbia. Il vento è molto forte e soffia dal mare verso destra, quindi bisogna sempre valutarlo bene prima di tirare. Il primo colpo deve superare i bunker Barry Burns e Braids che sono posti in mezzo al fairway, per poi arrivare in una zona ristretta da altri due bunker. Il green è rialzato e ben protetto da alcune collinette e una cintura di piccoli bunker. Il green è inclinato a sinistra in direzione di un profondo bunker.

OXFORDSHIRE

Buca 16-Par 4-467 yds: questa buca ha probabilmente il fairway più stretto di tutto il circuito. Il colpo di partenza deve essere tirato a superare gli avvallamenti del fairway fino a raggiungere un discesa che aumenterà la lunghezza del colpo. C'è un ampio bunker sul margine sinistro del fairway e anche questo ostacolo deve essere evitato. Il secondo colpo, probabilmente un ferro lungo, deve essere diretto verso il lato destro del green poiché c'è una pendenza che tende a spingere la palla verso sinistra verso un bunker. Se arrivate lunghi vi complicherete la vita.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS



SELEZIONARE IL LIVELLO
Nella schermata del titolo premete i tasti:
Su, sinistro, giù, sinistro, destro, sinistro, giù, su, sinistro, destro, destro, giù, destro, destro e su per selezionare il livello.
In più, per tutti i livelli della Secret Island provate con:
Sinistro, sinistro, sinistro, sinistro, giù, destro, destro, sinistro, sinistro, giù, destro, giù, sinistro, su e destro.

RAPID RACER

PASSWORD: Per avere accesso ai vari segreti di Rapid Racer, Sony ha usato una tecnica simile a quella di F1 97. Dovrete quindi inserire i codici per i trucchi nel selettore del nome. N.B.: da qui in poi il segno "_" significherà "spazio". Allora:
Tutte le barche:
_boa
Tutte le barche diventano



papere di gomma: _qak
Hurricane boat: hurr
Ottenere i circuiti di giorno: _day
Ottenere i circuiti di notte: _nit
Ottenere i circuiti specchio: rrim
Ottenere i circuiti frattali: frac

TEST DRIVE 4

PISTA E MACCHINE SEGRETE

Quando ottenete un record per la vostra gara, digitate, al posto del vostro nome, Knacked. Potrete così accedere a 4 macchine segrete: la TVR, la Pitbull Mini (Pitbull dal nome dei programmatori), la Dodge Daytona e la GTS-R. Inoltre, provate a inserire, invece del vostro nome, Sausage e potrete così accedere a una pista segreta davvero splendida.



MARVEL SUPER HEROES

TRUCCHI ASSORTITI

Per buttare a terra il nemico: dopo aver vinto il round finale, premete L e R e scoprirete di poter colpire ancora il nemico battuto.
Niente gemme nella modalità Versus: tenete premuto Select prima di iniziare il match.
Nessuna pietà: dopo aver vinto il round finale, premete select per continuare a prendere a calci nel sedere il povero nemico!
Giocare nel ruolo del Dottor Destino. Per ottenere ciò fate come segue:
(1) Vincete un match in qualsiasi livello di difficoltà, usando tutti i "continue" che volete.
(2) Selezionate Arcade Mode.
(3) Assicuratevi che il cursore sia su Spiderman (o Captain America per il giocatore 2) e premete Start.
(4) Premete Down due volte, mantenendolo premuto la seconda volta e subito dopo tenete premuto "calcio debole". Poi, continuando a tenere premuto calcio debole, tenete premuto calcio medio. Ora, tenendo sempre premuti i due calci, tenete premuto calcio forte. Ci vuole un po' di pratica, soprattutto perché bisogna fare tutto molto velocemente. Una volta che siete diventati il Dottor Destino, le vostre mosse speciali sono: Raggio d'energia - QCF + P; Colpo fotonico - HCB + P; Scudo di roccia - HCB + K; Infinity Move - QCF + Tutti i pugni.
Giocare nel ruolo di Thanos. Per ottenere ciò fate come segue:
(1) Vincete un match in qualsiasi livello di difficoltà, usando tutti i "continue" che volete.
(2) Selezionate Arcade Mode.
(3) Assicuratevi che il cursore sia su Spiderman (o Captain America per il giocatore 2) e premete Start.
(4) Premete Up due volte, mantenendolo premuto la seconda volta, e subito dopo tenete premuto il pugno forte. Poi, continuando a tenere premuto pugno forte, tenete premuto pugno medio. Ora, tenendo sempre premuti i due pugni, tenete premuto pugno debole. Queste sono le devastanti mosse speciali: Carica - HCF + P; Lanciare roccia - HCB + K; Lanciare bolla - HCF + K; Infinity move - QCB, QCB + Tutti i pugni.
Secondo costume: funziona su tutti i personaggi. Tenete premuto per tre secondi Up o Down. Se il personaggio che volete è nella fila superiore, premete Up. Se si trova in quella inferiore, premete Down.
Zucche distruttive: quando usate la gemma della realtà, premete Select e il vostro personaggio lancerà queste zucche distruttive dal corpo (mica male!).
Taunt: mentre giocate, premete Down, Down e Select per irridere il vostro avversario.

CRASH BANDICOOT 2

GEMME COLORATE

Ecco come prendere tutte le gemme colorate:
(1) Turtle Woods (Blu): non prendete nessuna scatola.
(2) Snow Go (Rossa): andate al Secret Warp per la Snow Go.
(3) The Eel Deal: passate il vicolo cieco nella stanza piena di scatole Nitro.
(4) Plant Food (Giallo): non raccogliete nessuna scatola.
(5) Bee hauling (Viola): salite le scale delle scatole Nitro.

VITE EXTRA

Nella seconda stanza warp, andate verso l'orso e saltateci sopra finché non usciranno dieci vite extra. Si può fare, però, solo una volta.

WARPS NASCOSTI

In tutto il gioco sono nascosti cinque warp. Ecco come trovarli:
(1) Bear Down: la piccola colata di ghiaccio alla fine del quadro.
(2) Air Crash: il secondo fiume. Non usate gli sci-jet, ma saltate sulle scatole fino alla piattaforma.
(3) Unbearable: quando il piccolo vi spinge via, andate indietro finché non lo vedrete di nuovo.
(4) Hanging Out: cadendo in una buca finirete in una pozza senza anguille. Andate verso il centro e fatevi cadere nell'apertura della buca.
(5) Digging It: verso la fine c'è una pianta che sputa da una piattaforma.
Vorticatele addosso per prendere l'ultimo warp rimasto.









GUIDA AI GIOCHI PER NINTENDO64

L'avete chiesta in tanti, ed ecco finalmente a voi la guida completa a Diddy Kong Racing. Trattandosi di un gioco di guida così strano, è difficile fornire istruzioni passo-passo, ma speriamo di essere riusciti a preparare un bello speciale. Troverete anche un po' di trucchi per quel mattacchione di Bomberman e molto altro!

DIDDY KONG RACING

Ecco qualche consiglio su come giocare a quel capolavoro di Diddy Kong Racing.

CURVARE

Curvare con il kart: ci sono due tecniche fondamentali per curvare bene col kart.
(1) Curva in frenata: toccando il freno (tenendo premuto l'acceleratore) curverete più seccamente.
(2) Curva in frenata col tasto shoulder: per avere un potenziale in curva estremo (con relativa perdita di velocità) premete il tasto shoulder e l'acceleratore, poi toccate leggermente il tasto dei freni quando fate la curva. Potete praticamente girare sul posto con questa ingegnosa tecnica.
Curvare con l'aereo: due sono le tecniche fondamentali da imparare con l'aereo.
(1) Curva in caduta: tenere premuto il tasto shoulder mentre state girando vi permette di inclinare la punta dell'ala e far virare l'aereo. Tranne le curve più dolci , tutte le altre dovranno essere affrontate in questa maniera.
(2) Curva in frenata col tasto shoulder: come per i kart. Da usare solo per le curve più secche.
Curvare con l'hovercraft: non si può avere la sicurezza di fare una ottima curva con l'hovercraft .
(1) Curva di rimbalzo: curvare troppo seccamente farà fermare l'hovercraft. Per evitarlo, inclinatevi poco dando dei colpi leggeri sul tasto shoulder.



ZIPPER

Gli Zipper sono dei reticoli gialli e rossi che compaiono sui percorsi del kart e dell'hovercraft, oppure cerchi gialli e rossi sui percorsi aereo/hovercraft. Daranno due tipi di spinta:
(1) Fumata viola: avviene quando passate su uno zipper con l'acceleratore premuto. Queste sono spinte di bassa potenza.
(2) Fumata verde: sono spinte di alta potenza che si hanno quando si colpisce uno zipper senza l'acceleratore premuto. Possono essere accorciate premendo ancora sull'acceleratore dopo avere ricevuto una spinta. Per avere invece la spinta maggiore, passate sullo zipper senza tenere l'acceleratore premuto e non date gas finché non vedete il fumo multicolore dietro il vostro veicolo.



PARTENZE VELOCI

Le partenze veloci sono di due tipi.
(1) Normale. Premete l'acceleratore un momento prima che lo starter dia il via. Dalla parte posteriore del vostro veicolo si sprigionerà una fiamma gialla.
(2) Super. Calcolate bene il tempo di reazione del vostro acceleratore e premetelo un attimo prima del via. Avrete una partenza molto più veloce e il retro del vostro kart si illuminerà di blu. Fare una buona partenza è essenziale per le gare Timer Trial.
Power up: gli speed-up, i missili e i magneti sono i power-up da cercare di prendere. Le macchie d'olio sono utili solo per sabotare gli zipper dopo averli superati nell'ultimo giro.

BANANE

Come in Mario Kart, più ne avete, più veloci andate. Man mano che andate avanti nel gioco, diventa sempre più importante raccogliere le banane: sarà uno dei pochi modi per poter restare tra i migliori piloti.

LA SFIDA DELLE MONETE

La sfida delle monete avviene dopo aver battuto per la prima volta un Boss. L'idea è di raccogliere otto monete d'argento sul percorso e finire la gara per primi. Più è difficile la pista, più le monete saranno piazzate in posizione difficile. Ecco alcuni consigli da seguire.
(1) Fate la sfide delle monete un paio di volte, per poter sapere bene dove stanno le monete. Alcune sono ben nascoste.
(2) La tattica migliore è di raccoglierne il maggior numero possibile nel corso del primo giro, per poi poterle raccogliere tutte nel secondo.
(3) Se scivolate troppo indietro nel corso della gara, sarà molto difficile poter recuperare. Cercate quindi di rimanere sempre nelle prime tre posizioni.
(4) Questo significa che dovete adottare la stessa tattica per raccogliere le banane. Alcune vengono raccolte anche dagli altri concorrenti, altre no. Cercate di battere sul tempo i vostri amichetti pelosi che cercano di fregarvi le banane nel primo giro, per poi prendere il resto nei giri 2 e 3.
(5) Non disperate e provate, provate e riprovate. Alcuni percorsi vi faranno impazzire: è normale.
Cercate magari di raccogliere le monete impossibili al primo giro, in modo che se non ce la farete potrete ricominciare la gara senza perdere altro tempo. Inoltre stando dietro per un po' non correrete il rischio di venire silurati.



TAJ CHALLENGE

Taj ha una sfida per ognuno dei tre veicoli. Potrete così guadagnare un totale di tre Palloni d'Oro. Ogni sfida è praticamente una corsa intorno alla Adventure Island, in cui dovrete seguire delle bandiere Nintendo. Non dovete colpire ogni bandiera per restare in gara, ma ogni scorciatoia che vi faccia evitare due bandiere vi porterà automaticamente alla squalifica.

IL GIOCO

Il primo obiettivo in Diddy Kong è prendere 39 Palloni d'Oro dalla Adventure Island. Una volta che avrete raggiunto questo obbiettivo, la pietra gigante a forma di

Wizpig di Adventure Island si aprirà e voi potrete volarci dentro. Se riuscirete a battere Wizpig, apparirà la sequenza finale del gioco, i crediti e un codice da usare nella schermata dei codici.
Per raccogliere i palloni su Adventure Island: (1) Il mezzo migliore per raccogliere i palloni è l'aereo. All'inizio del gioco dirigetevi da Taj e prendetelo per trasformarvi in aeroplano. (2) Il primo pallone è all'entrata di Dino Domain. (3) Il secondo pallone è su una sporgenza tra due cascate. (4) Per il terzo pallone, volate nella sezione nevosa di Adventure Island e prendete l'uscita oltre una piccola cascata. Volate lungo la breve sezione con il fiume: il pallone si trova su una sporgenza sulla vostra destra, poco prima della fine.
Superare Dino Domain: (1) Non alzate l'acceleratore quando usate gli speed-up contro il boss: vi porteranno oltre la montagna. All'inizio partite rapidi, scambiatevi di posto, prendete il primo missile e sparatelo contro il dinosauro. Prendete quindi gli zipper successivi e continuate a stare avanti. Non sparate al dinosauro se è né troppo distante né troppo vicino: saltando per aria vi piomberà addosso, spiaccicandovi. (2) Dopo aver battuto il boss, uscite da Dino World e fate la prima sfida di Taj. È una semplice corsa intorno all'isola e vi darà un Pallone d'Oro. (3) Le sfide delle monete sono abbastanza semplici, con delle monete difficili solo ad Ancient Lake (colpite i due zipper per attraversare il lago e prendere due monete) e a Hot Top Mountain (l'ottava moneta è nascosta dietro l'angolo alla partenza). (4) Dopo aver battuto il boss per la seconda volta, uscite da Dino Domain e fate la seconda sfida di Taj: l'Hovercraft. Ora dovreste avere 14 palloni.
Superare Snowflake Mountain: (1) La gara più difficile da superare è Walrus Cove. Prendete la corsia di destra e raccogliete 9 banane. Andate a sinistra nel primo giro nella valle delle palle di neve per prendere gli speed-up e tre banane, e poi a destra nel secondo giro per fare la stessa cosa. Dovete colpire tutti gli Zipper. (2) Il boss di Walrus è il più facile di tutti. Prendete lo speed-up a metà della discesa. Dovreste rimanere in testa da lì in poi. (3) Le Sfide delle Monete più difficili sono Everfrost Peak e Walrus Cove. Raccogliere abbastanza banane per rimanere in testa è fondamentale. (4) Dopo aver battuto il boss per la seconda volta, uscite da Snowflake Mountain e fate la sfida finale di Taj. Una volta vinta, avrete 23 palloni.
Superare Sherbet Island: (1) I due percorsi per Hovercraft sono abbastanza facili da superare. Salite sulla balena per prendere la scorciatoia della nave dei pirati a Whale Bay. (2) Le Sfide delle Monete fatte con l'hovercraft sono abbastanza facili. Prendete la metà delle monete nel primo giro e le altre quattro nel secondo. (3) Crescent Island ha delle monete nascoste. La prima è sopra il boccaporto della nave dei pirati. La seconda è sulla scorciatoia nell'ultima curva. (4) La traiettoria verso sinistra all'inizio di Crescent Island è di gran lunga la più veloce. Fatela nel primo e nel terzo giro, mentre nel secondo state sulla destra per raccogliere le monete. (5) Battere il polipo è difficile. Fare una Super Partenza vi può far arrivare in testa, ma è una posizione difficile da mantenere. State invece dietro e raccogliete due palloni-missile. Fate fuoco sulla dirittura finale del primo giro, superate l'avversario e mantenete la prima posizione per gli altri due giri.
Superare Dragon Forest: (1) Vincere le quattro gare non dovrebbe essere difficile. (2) Usate gli speed-up nei tre rettilinei per superare il boss. Se siete primi al termine del primo giro, un volo tranquillo vi dovrebbe far vincere la gara. (3) Windmill plains è una delle Sfide delle Monete più difficili. Il segreto per vincere è di non permettere a nessun altro concorrente di superarvi, perché recuperare è praticamente impossibile. Questa è probabilmente l'unica gara dove bisogna raccogliere le monete alla fine. (4) Greenwood Village è un'altra gara difficile. È essenziale raccogliere le banane e colpire gli Zipper. L'ultima moneta è nascosta nella piccola deviazione a sinistra dopo il secondo tunnel. (5) Nella gara finale con il boss dovete volare basso e fare uso degli speed-up nei rettilinei. Quando avrete finito Dragon Forest, dovreste avere 39 Palloni d'Oro.
Superare Wizpig: (1) La chiave per battere Wizpig sta nel memorizzare la posizione degli Zipper. Dovete colpirli tutti in successione. (2) Per avere qualche possibilità di vittoria, dovreste sempre prendere uno Zipper facendo una bella fumata verde e farla durare il più possibile. In pratica, verso la fine, dove ci sono una serie di Zipper, dovreste usare l'acceleratore per accorciare la vostra spinta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

MACCHINE BONUS

Ci sono tantissime macchine bonus nel gioco. Per ottenerle dovete superare le serie Basic o Pro in modalità Arcade. Comunque, per ottenere le altre macchine segrete, che poi sono le migliori del gioco, dovete superare sia il livello Normal che l'Expert in modalità Campionato. Le macchine bonus sono: Ferrari Testarossa, Porsche 959, Vector, Dodge Viper, Bugatti EB110,



Ferrari F50 e altre Lamborghini.

BOMBERMAN 64

Innanzitutto ascoltate, o meglio leggete, molto bene le istruzioni a schermo. Inoltre prendetevi un po' di tempo per imparare bene i comandi. Le telecamere sono ben piazzate, ma c'è chi si lamenta comunque della loro scomodità. Se siete fra questi provate a spostare un po' l'inquadratura in modo da impratichirvi.
Bomberman 64 è un gioco alquanto difficile, anche al primo livello. Per esempio, per superare il primo schermo è necessario calciare una bomba all'interno della struttura di pietra somrontata da una grata. Tirando la bomba con precisione si può centrare dell'esplosivo, che fa crollare la grata permettendo così l'accesso al Bomberman.



BONUS DI FINE GIOCO

Prendete tutte le Gold Cards per superare Sirius nel Palazzo dell'Arcobaleno.
Andate alla schermata delle opzioni e scegliete Opzioni. Congratulazioni! Ora potete vedere la schermata finale e i crediti quando volete. Potete giocare inoltre altri due livelli in battle mode.

CUORI NASCOSTI

Basta lanciare le bombe contro le farfalle nel Blue Resort per avere i cuori nascosti.

GIOIELLI NASCOSTI NEL BLUE RESORT

Quando vedete una casa con una finestra aperta, gettate una pump bomb attraverso la finestra e aspettate che esploda. Potrete così avere a vostra disposizione una grande quantità di gioielli.

TEST DEL SONORO

Per accedere al Sound Test, finite il gioco in modalità Adventure a difficoltà Normale

DUKE NUKEM 64

MENU DEI TRUCCHI

Nel menu principale premete sinistro, sinistro, tasto shoulder sinistro, tasto shoulder sinistro, destro, destro, sinistro e sinistro per accedere al menu dei trucchi.

TUTTE LE OPZIONI

Entrate nel menu dei trucchi come spiegato sopra, quindi ritornate al menu principale e premete: pulsante shoulder destro, destro C, destro, tasto shoulder sinistro, sinistro C, sinistro, destro C e destro. Sarà disponibile una nuova opzione chiamata All Items.

INVINCIBILITA'

Inserite il codice d'accesso al menu dei trucchi, poi premete il pulsante shoulder destro sette volte seguito da sinistra sul D-pad. Se avete fatto tutto correttamente, si sentirà un breve rumore.
Andate sul menù dei trucchi e premete su Invincibility.

PICCOLO DUKE, GRANDE DUKE

C'è un modo per giocare a Duke Nukem con un Duke piccolo o con un Duke grande. Questo codice funzionerà in modalità Co-operative o Deathmatch.
Per poterlo fare in Co-operative, dovete attivare Invincibility e All Items.
Selezionate friendly fire, poi per avere il piccolo Duke sparate al vostro nemico con lo shrinker, attivate l'invincibilità e poi disattivatela. Il giocatore non crescerà più (lo svantaggio è che non potete avere nessuna arma). Per avere il grande Duke, prendete l'expander e sparate all'altro Duke finché non incomincia a espandersi. Poco prima che esploda, attivate la modalità God, smettete di sparare e quindi disattivate la modalità God.
Ora avete un Duke gigante che può essere ancora ucciso (la modalità God si trova in All Items).

CAMMINARE SULLA LAVA

Potete camminare sulla lava tutte le volte che volete, basta premere il tasto jump tanto da non far rimanere i vostri piedi sul terreno più un secondo. Vi costerà un po' d'energia, ma si tratta sempre di una piccola quantità.

ENERGIA

Sparate o fate saltare in aria una fontana, un idrante o un bagno. Camminate in mezzo all'acqua zampillante e premete A per ricaricare la vostra energia.



JETPACK INFINITO

Mentre siete in aria con il jetpack, attivate il codice All Items. Avrete un pieno infinito per il vostro jetpack.

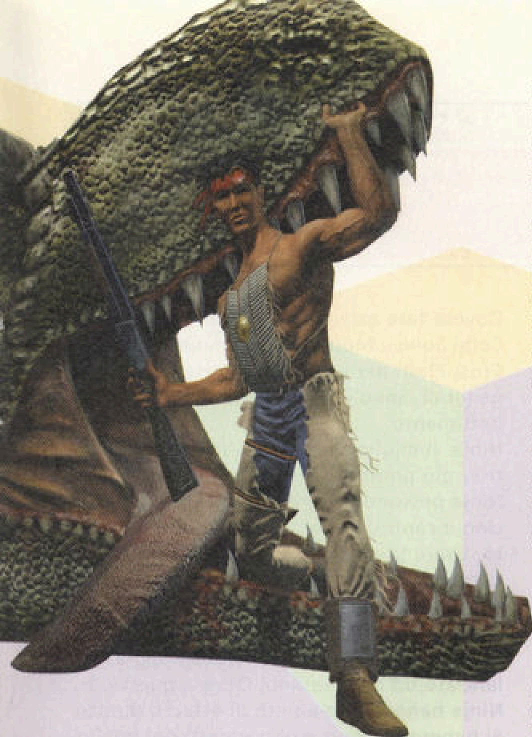
NIENTE MOSTRI

Andate al menu dei trucchi e premete tasto shoulder sinistro, sinistro C, sinistro, tasto shoulder destro, destro C, destro, sinistro, sinistro e destro. Se avete inserito correttamente il codice, sentirete una sirena. Adesso nel menu dei trucchi potete attivare l'opzione No Monsters

TELETRASPORTO DELLE ARMI

Nell'opzione Deathmatch ogni arma può essere gettata in un teletrasporto e apparire dall'altro lato. Proiettili, missili, granate, plasma, tutto può entrarvi. Dovete aspettare che un oggetto passi completamente prima di gettarne





un altro, ma questo è un buon metodo per uccidere i vostri nemici mentre voi non correrete rischi.

F1 POLE POSITION

MACCHINA SEGRETA

Terminate il gioco dopo essere diventati campioni del mondo. Salvate tutto e fate ripartire il gioco. Mentre il gioco vi dirà di attendere, cioè mentre sta caricando, tenete premuti i tasti A e B. Nella schermata della scelta delle macchine dovrebbe esserci un macchina segreta.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

CODICI PER I TRUCCHI

Inserite questi codici nel menu Enter Cheat. Per usarli, andate al menu trucchi e inserite i codici desiderati.

Tutte le armi - CMGT-SMMGGTS
Dana's Cheat - DNCHN
Disco mode - SNFFRR
Gallery - THBST
Greg mode - GRG-CHN
Vite infinite - FRTH-STHTTRLSCK
Pen & ink mode - DLKTDR
Purty colors - LLTH-CLRSFTHRNB
Quark mode - CLLTHTNMTN
Robin's Cheat - RBNSMTH
Mostra tutti i nemici - NSTHMNDNT
Mostra i crediti - FDTHMGS
Spirit mode - THSSLKSCL
Munizioni illimitate - BLLTSRRFRND
Codice Finale - NTHGTHDGDCRTDTRK



HEXEN 64

TRUCCHI

Mentre state giocando, mettete il gioco in pausa e premete C su, C giù, C sinistra e C destra. Apparirà un'opzione Trucchi (Cheat). Entrate in questo menu ed inserite velocemente i codici qui elencati:

Modalità God: C sinistra, C destra, C giù
Salute al Massimo: C sinistra, C su, C giù e C giù
Selezione del Livello: C sinistra, C sinistra, C destra, C destra, C giù e C su
Macello: C giù, C su, C sinistra e C sinistra
No Clipping: C su per 20 volte e poi C giù



TRUCCHI IN MODALITA' COLLECT

Inserite questi codici nella schermata Collect Mode:
Tutti gli artefatti: C su, C destra, C giù e C su.
Tutte le chiavi: C giù, C su, C sinistra e C destra.
Tutti i pezzi del puzzle: C su, C sinistra, C sinistra, C sinistra, e C destra.
Tutte le armi: C destra, C su, C giù e C giù.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

SQUADRE ALL STAR

Nella schermata del titolo tenete premuto Z e poi premete su, L, su, L, giù, L, giù, L, sinistra, R, destra, R, sinistra, R, destra, R, B, A e poi Start. Avrete accesso a 6 squadre speciali, una per ogni continente.

PILOTWINGS 64

BIRDMAN WARPS

Ci sono vari warps sparsi in tutto il gioco. Ecco come trovarli.

(1) Per saltare al livello Birdman, volate sotto il ponte nel primo livello. (2) Potete diventare Birdman volando a New York (su Little State Island) con la Cintura a Razzo e toccando la stella d'oro che si trova a Central Park. (3) A Everfrost Island usate la cintura a razzo e, appena vi alzate in volo, guardate al vostro lato, vedrete delle cascate.

Andate sul lato destro della cascata e dentro la caverna. Andate avanti finche non vedrete un'altra cascata. Qui troverete la stella d'oro che vi porterà al livello Birdman.

SUPER NINTENDO

SIM CITY

Assicuratevi di non avere nemmeno un soldo e di aver impostato le tasse a 0%. Alla fine dell'anno, quando appare la schermata delle tasse, tenete premuto R e uscite dalla schermata.
Rientrateci (sempre tenendo premuto R) e mettete le tasse su 100%. Dovreste ricevere 99.999 dollari. Comodo, ma siamo sicuri che sia onesto? No, ed è proprio per questo che è così realistico!

DONKEY KONG COUNTRY

Questo è senza dubbio il trucco più utile per quello che è uno dei migliori platform di tutti i tempi.
Per ottenere settantacinque Kremcoins entrate nel livello chiamato pirate Panic. Entrate nella stanza con la vita extra e uscitene senza raccoglierla. Uscendo, saltate oltre le due banane e raccogliete il casco che incontrate di lì a poco.
Tornate alla stanza con la vita extra (sempre senza raccogliere le due banane), prendete la vita, uscite, raccogliete di nuovo il casco di banane sempre saltando le due di prima, tornate nella stanza e raccogliete l'icona che troverete all'interno per ottenere i 75 Kremcoins.

DRAGON FORCE

Questo gioco per Saturn è molto gettonato, perciò vi proponiamo una simpatica guida che vi aiuterà a giocare meglio con più coscienza. Si tratta di una guida con consigli generici: se trovate un aspetto del gioco che non è stato curato è probabilmente perché necessita meno di altri di aiuti al riguardo.

GUIDA AI GIOCHI PER SATURN

Dragon Force è uno dei giochi più interessanti per Saturn. Per questo bel titolo vi proponiamo una guida essenziale per imparare a conoscere personaggi, mostri e guerrieri.

GENERALI

Ci sono dieci tipi diversi di generali. Usare bene le abilità dei generali può essere un fattore a vostro favore in battaglia, anche se le vostre truppe sono inferiori a quelle che state combattendo. Comunque non conta solo come usate un generale in particolare. Il giusto impiego di un generale può cambiare le sorti della battaglia in vostro favore, ma ricordate che anche il generale nemico può fare lo stesso! Ecco le descrizioni dei generali...

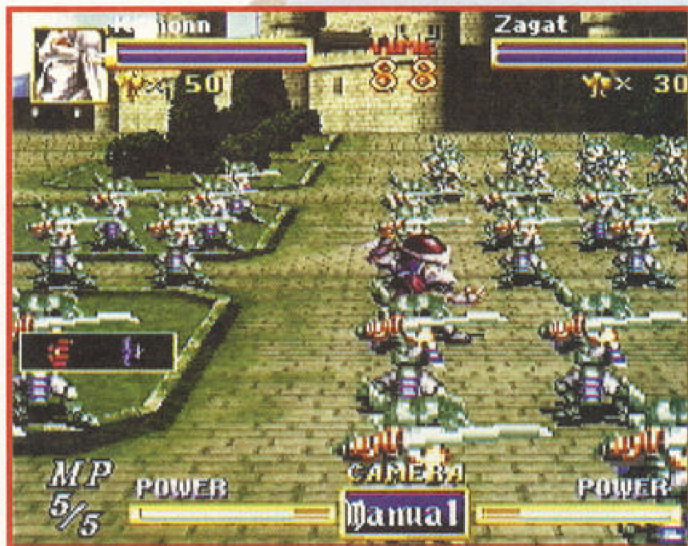
Combattente: i generali combattenti hanno normalmente Soldati e Truppe. Sono tutti capaci di usare delle tecniche di Sonic Boom. Quando usate questo tipo di generale, usate subito il Sonic Boom per far fuori il maggior numero possibile di truppe nemiche. Se siete di fronte a un combattente di quinto grado (o più alto) c'è la probabilità che abbia un'Onda Sonica o un Colpo Sonico. Non usate quindi una formazione di sfondamento, a meno che non vogliate perdere la vostra unità di sfondamento!

Cavaliere: di solito dovrete affrontare la Cavalleria quando attaccherete i Cavalieri. I Cavalieri normali sono uguali ai Combattenti per quel che riguarda i Sonic Boom, ma, al loro posto, hanno una Hyperstorm (che copre un'area molto più ampia del Sonic Boom) che si muove proprio verso il centro delle truppe. Quando affrontate i Generali Cavalieri dovrete far fronte a un'ampia gamma di incantesimi, incantesimi che comunque potete lanciare anche voi.

Animisti: Gli Animisti di solito iniziano il gioco con poche truppe, Arcieri o Maghi. Fortunatamente, gli Animisti impiegano la loro magia per spazzare via le truppe nemiche. Bisogna usare i tempi giusti quando si usano i loro incantesimi, poiché lanciare un incantesimo nel momento sbagliato potrebbe non intaccare le fila nemiche. Alcuni incantesimi, lanciati in una determinata area, colpiranno qualsiasi truppa, amica o nemica, quindi fate attenzione.

Maghi: I Maghi hanno a loro disposizione un potere magico altamente distruttivo. Sfidare un mago può essere rischioso perché: (1) Sono di solito accompagnati da truppe di Maghi, quindi dovrete far scendere in campo velocemente le vostre truppe contro di loro. (2) Come gli Animisti, i Maghi hanno incantesimi che possono abbattere un buon numero di vostre truppe (per esempio la Tempesta di Meteore). (3) Anche se riuscite ad avvicinarvi, se avete di fronte un Mago di quinto livello o più, ci sono buone probabilità che abbia l'incantesimo dello Scudo Sacro (Holy Shield), devastante per le truppe che sono riuscite ad arrivare così lontano. Una soluzione può essere quella di usare una formazione di due gruppi, ma lasciate di riserva alcune truppe per fronteggiare le armate del Mago.

Sacerdoti: I Sacerdoti sono simili agli altri due generali con incantesimi, nel senso che anche loro hanno come truppe dei maghi che rendono difficile l'avvicinamento al loro generale. Come per i Maghi, un Sacerdote di quinto livello o più possiede l'incantesimo dello Scudo Sacro. Uno degli incantesimi più pericolosi dei Sacerdoti e quello della Resurrezione (Resurrect). Anche se con poche truppe, un Sacerdote può sconfiggere un esercito molto più potente. Se un Sacerdote controlla delle truppe con una abilità alta come i Draghi, ha un alto MP e l'incantesimo di Resurrezione diventa praticamente invincibile.



Monaci: Le abilità speciali dei Monaci sono indirizzate a colpire i generali nemici. In quanto tali, sono generali efficacissime contro Maghi, Animisti e Sacerdoti. Un Monaco di alto livello può infliggere un danno sufficiente a terminare il lavoro incominciato dalle vostre truppe.

Samurai: I generali Samurai sono simili ai Combattenti. Dovete fare attenzione ai Sonic Boom e ai Colpi Sonici. Molti Samurai hanno anche il Cross Flash per attaccare direttamente i generali. Sono inoltre molto abili in combattimento.

Ninja: Il miglior deterrente in assoluto contro i più potenti generali con incantesimi. I Ninja possono evitare che questi ultimi lancino incantesimi per tutto il combattimento. Usare la Assassins Star o la Mirage Star permetterà di uccidere un buon numero di truppe così come prosciugherà il Magic Power Gauge. I Ninja hanno inoltre una capacità di recupero più veloce dopo aver lanciato un incantesimo. Oltre a questo, i Ninja hanno varie abilità di attacco diretto ai generali e sono molto esperti nel duello faccia a faccia. Quando affronterete un Ninja, cercate sempre di lanciare un incantesimo prima di loro. Se non lo fate, potreste non avere più la chance di farlo per tutta la battaglia, il che farà girare le sorti dello scontro a favore del nemico.

Beast: I Generali Beast sono praticamente simili ai Monaci, ma sono leggermente più efficaci in combattimento. Usateli contro i generali con incantesimi più potenti: le loro abilità speciali saranno molto efficaci.

Ladri: I ladri sono simili ai Ninja, ma un po' più deboli. Hanno normalmente minori abilità e un attacco in meno per abbattere le truppe avversarie (come con la Mirage Star). Non recuperano il loro potenziale magico così velocemente come i Ninja. Quando affrontate un Ladro, fate attenzione come contro i Ninja. Per le vostre armate, i Ladri possono essere utili se non avete un Ninja.

Dragonmen: Anche se non sono dei generali molto comuni, i Dragonmen devono essere menzionati, visto che appaiono di tanto in tanto. Questi sono tra i generali più potenti, dato che le stesse truppe sono formate da Dragonmen. La scelta di incantesimi è uguale per tutti i Dragonmen. Di solito possono lanciare fiamme più efficacemente di altri nemici dello stesso livello, ma quando vi scontrerete contro di loro useranno principalmente lo Stone Pedestal. Questa è una delle caratteristiche più frustranti dei Dragonmen, perché prolungherà la battaglia finché non avranno il tempo, eventualmente, di scappare e portare così a casa un pareggio. Mentre i Samurai possono sempre attaccare le truppe dei Dragonmen, Arpie e Dragonmen non sono colpiti dallo Stone Pedestal e possono raggiungere il generale senza ostacoli dopo aver superato le truppe.

Sciamani Immortali: Questi comprendono generali come Vlad, Sierra, Uryll e altri. Questi generali sono ovviamente i più potenti. L'incantesimo della Resurrezione è



tra i più normali a loro disposizione, quindi il numero di truppe che dovrete affrontare non è necessariamente uguale a quello iniziale. L'incantesimo più pericoloso a loro disposizione è l'Ensnare: impedisce la ritirata e blocca il potenziale magico del nemico.

SOLDATI

Ci sono dieci tipi differenti di Soldati in Dragon Force. Il manuale li suddivide in tre categorie: Soldati estremamente abili come Draghi, Cavalieri, Arpie e Zombi; soldi con abilità normali, come Soldati semplici (Soldier) e Samurai; e infine soldati con abilità basse, come Maghi, Arcieri, Monaci e Beast. Anche se si potrebbe pensare che a ogni generale bisogna dare sempre i Soldati più forti, ogni Soldato ha in realtà i suoi punti di forza e le sue debolezze. Conoscere bene le caratteristiche di ogni truppa vi aiuterà quindi a vincere le battaglie. I numeri non sono importanti: un'armata di cento soldati può essere benissimo spazzata via da un'altra di dieci. Inoltre, il tipo di terreno o il trovarsi tra le mura di un castello possono essere dei fattori chiave per sconfiggere un'armata che vi sovrasta per numero. Non preoccupatevi troppo delle suddivisioni che troverete nel manuale, poiché all'interno del gioco ci sono numerosi fattori di equilibrio. Per esempio, le truppe più abili possono essere facilmente battute da una specifica truppa con minore abilità. Capire come una truppa può agire meglio contro un'altra è la vera chiave per la vittoria.

Le truppe sono:

Draghi: Senza dubbio, i Draghi sono le truppe migliori. A meno che non si trovino di fronte ai Samurai o ad altri Draghi, di solito hanno il sopravvento. Raramente subiscono gli effetti del terreno e sono ottimi con qualsiasi tipo di schieramento. È possibile arruolare un generale con truppe di Draghi (ce ne sono due o tre), ma dovete trovare una Cresta del Drago (Dragon Crest) per poter assegnare truppe di Draghi ad altri generali. Nessun personaggio di Dragon Force comincia il gioco con truppe di Draghi.

Zombi: Altra truppa ad alta abilità. Hanno tre nemici principali: Draghi, Maghi e Monaci. Se usate gli Zombi, cercate di evitare di ingaggiare battaglia soprattutto contro i monaci: vi distruggerebbero. Gli Zombi sono molto efficaci contro gli Arcieri. Se invece dovete affrontare delle truppe di Zombi, è saggio tenere inizialmente le vostre armate in una posizione difensiva, dato che i generali che le comandano hanno di solito l'incantesimo della Resurrezione. Anche se avete truppe di livello superiore agli Zombi, c'è la possibilità che veniate sconfitti dall'enorme numero delle schiere nemiche composte da questi personaggi.

Arpie: Le Arpie sono un ottimo tipo di truppa. Come i Draghi non vengono influenzate dalle condizioni del terreno. Si trovano in grande difficoltà quando incontrano Maghi e Arcieri, ma non sono colpite dallo Stone Pedestal e da incantesimi simili.

Cavalleria: Sebbene siano il tipo di truppa più debole tra quelle di alta abilità, la Cavalleria è composta di ottimi soldati. Fate attenzione quando affrontate Monaci e Beast, sono molto pericolosi per questo tipo di soldati. Il grande vantaggio della Cavalleria è che diventa letale se riesce a raggiungere il comandante nemico.

Samurai: Tra le truppe con abilità normale, i Samurai sono preferibili ai Soldati nel caso di un combattimento contro i Draghi. Sono poco efficaci contro le altre truppe ad alta abilità, ma comunque superiori ai soldati di bassa abilità.



Soldato semplice: I Soldati semplici sono del tutto simili ai Samurai, tranne che per le particolarità già menzionate di questi ultimi. I Soldati semplici (e i Samurai) sono molto efficaci se usati in uno schieramento difensivo (in linea frontale o in attesa) e quando affrontano truppe superiori.

Maghi: I Maghi devono essere sempre messi in attesa quando comincia la battaglia. Ricordatevi che anche se le vostre truppe sono superiori ai Maghi, dovete attraversare tutto il campo di battaglia prima di poterli attaccarli in corpo a corpo. Molto spesso si arriva a questo tipo di combattimento con un numero di soldati molto minore di quello iniziale. Non sottovalutate i Maghi: sono molto efficaci contro Zombi e Arpie.

Arcieri: Gli Arcieri sono molto simili ai Maghi. Sono truppe molto deboli, ma chi li attacca deve riuscire a raggiungerle per poterle distruggere. Al contrario dei Maghi, non sono efficaci contro gli Zombi. La maniera migliore per avvicinarsi a Maghi e Arcieri è quella di usare la Formazione



Speciale e dare l'ordine Disperdere (Disperse). Lo svantaggio è che, disperdendo le vostre truppe, si aprirà un comodo corridoio per frecce e palle di fuoco scagliate contro il vostro generale (quindi buttate sempre un occhio sulla barra dell'energia del generale).

Monaci: I Monaci sono ottimi da impiegare contro Maghi e Cavalleria. Sono estremamente letali contro gli Zombi.

Usate queste truppe soprattutto in formazione difensiva, cosicché possano durare più a lungo. Beast: Sono efficaci tanto quanto i Monaci contro Maghi, Cavalleria e Zombi. I Beast non sono danneggiati molto, come succede ad altre truppe, da un terreno aspro.

Un'ultima cosa sulle truppe: è possibile trovare un buon numero di Creste del Drago, ma non ne troverete abbastanza per tutti i generali. È quindi saggio avere, tra le fila dei vostri generali, un mix di personaggi. Non è infatti assolutamente necessario avere solo truppe ad alta abilità.

Assicuratevi di avere abbastanza generali per comandare Soldati e, preferibilmente, Samurai. Ricordatevi che Soldati e Samurai, le truppe con abilità normale, sono migliori di tutte le truppe di livello inferiore e che un giusto numero di truppe di Soldati e Samurai, le condizioni del terreno o del castello, la scelta della formazione possono sempre permettervi di sconfiggere qualsiasi esercito.

Il terzo capitolo della serie Monkey Island sta tenendo in piedi la notte gli avventurieri di tutto il mondo. Chi non è ancora riuscito a mettere in piedi l'equipaggio può scoprire molte cose interessanti leggendo la nostra guida a The Curse of Monkey Island.

LA MALEDIZIONE DI MONKEY ISLAND

Parte 1: La dipartita del pirata Zombie LeChuck

(1) All'inizio dell'avventura siete prigioniero sulla nave di LeChuck. Parlate con il piccolo pirata e scoprirete che è Wally. Parlate con lui ancora un po', vi darà un po' di opuscoli. Continuate a parlare con lui fino a quando non comincerà a piangere e farà cadere il suo uncino di plastica. Prendete l'uncino e lo scovolo.

(2) Ora usate il cannone per affondare le navi degli scheletri. Dopo aver abbattuto tutte le navi, Aprite il vostro inventario e combinate l'uncino con lo scovolo per ottenere un arpione. Guardate fuori dalla finestra e usate l'arpione nei rottami per prendere il braccio dello scheletro e la sciabola corta.

(3) Potete anche parlare con Murray il teschio e usare l'arione su di lui. Tornate nella stanza, usate la sciabola sulla corda che frena il cannone e usatelo. Nella stanza del tesoro, prendete la borsa e l'anello. Usate l'anello sull'oblò e uscite.



Parte 2: La maledizione peggiora

(1) Prendete il tizzone ardente che si trova per terra. Attraversate la palude, parlate con Murray ed entrate nel relitto della nave. Prendete lo spillo dalla bambola voodoo di carta e usate la moneta sulla macchina delle gomme per prendere un pacchetto di gomme. Mega Monkey: prendete anche la colla da terra.

(2) Tirate la lingua dell'alligatore e parlate alla sacerdotessa voodoo finché non avrà niente di nuovo da dire. Scoprirete che Elaine è stata rapita e che per scacciare la maledizione dovrete navigare fino a Blood Island e trovare un grande anello di diamanti non maledetto. Vi dirà inoltre che avrete bisogno di una mappa, di un equipaggio e di una nave per potervi arrivare.

(3) Arrivate a Puerto Pollo e andate alla porta di servizio del teatro, prendete la forfora dal cappotto del pirata: vi accorgerete che in effetti sono pidocchi. Prendete anche il guanto dal cappotto.

(4) Mega Monkey: per prendere la forfora, guardate prima il cappotto del pirata. Per prendere il guanto dovete aprire la tasca del cappotto del pirata prima di ogni altra cosa.

(5) Prendete la bacchetta magica dal tavolo e usatela sul cappello magico. Prendete il libro dal cappello e leggetelo: scoprirete che è un libro di ventriloquismo. Guardate verso il portabagagli: vi noterete sopra un adesivo di Blood Island. Andate dritti verso il palco e parlate a Slappy Cromwell cercando di puntare la conversazione su Blood Island.

(6) Uscite dal teatro, andate dal barbiere e parlate con gli avventori di tutto ciò che potete. Prendete la caramella da terra.

(7) Mega Monkey: per prendere la caramella da Bill il Tagliagola basta colpirlo due volte (basta porre l'icona della mano su di lui) per fargli sputare la caramella.

(8) Mettete i pidocchi sul pettine dopo che il barbiere l'avrà posato. Questo terrà occupato Capitan Rottingham e vi libererà un posto. Sedetevi sulla sedia del barbiere e parlate con Haggis mentre si fa i capelli. Usate la maniglia della sedia una volta e prendete il tagliacarte che si trova sul libro di acconciature. Haggis andrà via, quindi usate ancora la maniglia della sedia finché non sarete abbastanza in alto per prendere le forbici: prendetele.

(9) Andate fino al baracchino della limonata (Puerto Pollo). Tagliate il fiore con le forbici: scoprirete che è usato come purgativo. Usate quindi le forbici sul sottobosco e vi ritroverete a Snake Crossing. Verrete mangiati da un grosso serpente, non importa cosa facciate. Prendete tutto quello che troverete nel serpente finché non ci sarà nient'altro da prendere. Usate il fiore dell'ipecacuana sullo sciroppo per frittelle nel vostro inventario per ottenere lo sciroppo di ipecacuana. Usatelo sulla testa del serpente: vi vomiterà fuori.

(10) Bene. Ora siete intrappolati nelle sabbie mobili. Aprite l'inventario e usate il tagliacarte con il palloncino a elio. Gonfiate il pallone volante, che si dovrebbe fermare proprio sopra un ramo. Prendete una spina dalla pianta spinosa di fronte a voi e una canna vuota dalle canne. Combinate la spina e la canna vuota nel vostro inventario e otterrete una cerbottana di prim'ordine. Usate la cerbottana sul pallone volante e sarete fuori dalle sabbie mobili.

(11) Andate a Puerto Pollo ed entrate nel ristorante. Ora potete entrare grazie al biglietto di prenotazione che avete trovato nel serpente. Toccate l'avventore calmo e tirate via dalla sua schiena il coltello da pane. Prendete anche la tessera del club che si trova in mezzo alle ossa di pollo.

(12) Mega Monkey: per prendere la tessera del club, prendete un biscotto dalla botte, aprite l'inventario e mangiate il biscotto. Troverete dei vermi nel biscotto: usateli sul pollo andato a male e avrete la tessera del club. Prendete anche il tegame per la torta e la spatola per i biscotti.

(13) Parlate con il pirata, il quale vi dirà che vuole qualcosa di croccante da succhiare. Dategli la caramella, che gli farà saltare il dente doro. Dopodiché vorrà qualcosa da masticare, perciò dategli la gomma. Quando farà un pallone con la gomma americana, bucatelo con lo spillo che avete: volerà fuori un dente d'oro. Prendetelo.

(14) Mega Monkey: non potete uscire dal ristorante con il dente d'oro, perciò fate così. Masticate la gomma e usate il dente d'oro sulla gomma masticata. Inspirate un po' di elio dal pallone a elio e masticate la gomma col dente d'oro. La gomma volerà proprio fuori della finestra , quindi uscite dal ristorante e usate il tegame con la pozzanghera per avere il dente d'oro.

(15) Uscite dal ristorante e andate lungo il passaggio vicino la porta misteriosa, in prossimità del teatro. Dovreste vedere una freccia rossa che punta in alto. Vi ritroverete nel luogo del Lancio del tronco: superate la montagnetta erbosa e usate il coltello da pane sul cavalletto. Il barile di rum cadrà e lascerà un striscia di rum. Usate il tizzone su questa striscia. Incredibilmente, il ceppo distrutto cadrà proprio sopra la pila di legna. Andate nel negozio del barbiere e parlate con Haggis. Accettate la sua sfida al lancio del tronco che, ovviamente, ora vincerete grazie al tronco dell'albero di gomma. Ora avete un membro dell'equipaggio, ne mancano altri due.

(16) Andate da Edward Van Helg e usate il guanto su di lui. Vi porterà nella zona del lancio del tronco per sfidarvi. Quando vi lascerà la scelta dell'arma, chiudete il coperchio della scatola delle pistole e scegliete il banjo. Ora siete in duello con Edward: il concetto di questo duello è semplice.
Edward suona il suo pezzo e poi suona una nota speciale, e compie questa operazione alcune volte. Quando tocca a voi, dovete ripetere le note suonate da Edward nello stesso ordine. Se ci riuscirete, Edward impazzirà col suo banjo: prendete la pistola e sparate allo strumento. Edward fa ora parte del vostro equipaggio, ve ne manca uno.

(17) Andate da Bill il Tagliagole nel negozio del barbiere e mostrategli il dente d'oro. Ecco fatto, ora avete il vostro equipaggio. Ora vi serve la mappa e una nave.

(18) Andate verso il capanno e parlate con la persona alla porta. Mostrategli la tessera del club. Prima di entrare, prendete tre asciugamani e immergeteli nel secchio del ghiaccio. Andate verso la spiaggia e provate a camminarvi sopra. La sabbia sarà troppo calda, quindi usate gli asciugamani bagnati sulla sabbia bollente tre volte, velocemente, prima che brucino.
Parlate con l'uomo che sta prendendo il sole, scoprirete che si chiama Palido Domingo, l'agente viaggi di Slappy Cromwell. Lui ha una mappa di Blood Island tatuata sulla schiena. Prendete il suo boccale e uscite. Andate a Puerto Pollo e andate al bancone delle limonate. Parlate col piccolo pirata che vi parlerà dei boccali senza fondo. Ordinate un po' di limonata e capirete il significato del boccale senza fondo. Usate il boccale nel vostro inventario sul boccale senza fondo e ordinate di nuovo un po' di limonata. Prendete la caraffa e riempitela di colorante dal recipiente vicino al banco della limonata. Andate verso il capanno e prendete un asciugamano. Immergetelo di nuovo nel cestello del ghiaccio e usate l'asciugamano bagnato sul ragazzo del capanno per farlo andare via. Prendete l'olio da cucina e andate nuovamente verso la spiaggia. Date a Palido il boccale senza fondo e metteteci dentro la tintura. Palido si girerà. ora usate l'olio da cucina sulla mappa e prendetela.

(19) Ora dovete trovare Elaine e una nave. Andate fino a Danjer Cove. Mega Monkey: Dovete prima riparare una falla nella barca, perciò andate nella zona del lancio del tronco a Puerto Pollo e usate la spatola per biscotti sul secondo albero di gomma. Ritornate a Danjer Cove e usate la colla sul nuovo tappo di plastica sul buco nella barca. Dirigetevi verso la barca dei pirati e saliteci. I pirati vi getteranno in mare dal trampolino, quindi voi tagliatelo, quando sarete di nuovo sulla barca a remi, con il coltello seghettato per il pane. Risalite sulla nave, verrete incatramato e impiumato. Ora vi ritrovate quindi sulla spiaggia e sembrate una il demone Pollo Diablo. Andate verso il ristorante. Il pirata vi colpirà sulla testa e verrete portati sulla nave delle scimmie. Quando vi troverete nella gabbia delle galline, guardate nel vostro inventario il libro, se non l'avete fatto prima: è un libro di ventriloquismo. Usate il libro su LeChimp. Prendete la mappa del tesoro e uscite dalla nave aprendo l'oblò dietro la gabbia.



(20) Andate a Puerto Pollo e guardate la mappa del tesoro. Andate nel retro del teatro e salite le scale. Premete la leva sul pannello di controllo e troverete la X. Mega Monkey: nel pannello di controllo dovrete seguire le istruzioni della mappa del tesoro per trovare la X. Per esempio: quando dice Nord-Ovest, dovete premere il tasto Nord-Ovest. Seguite le istruzioni e troverete la X sul sulla lapide sul palcoscenico.
Usate il grasso di gallina sulle palle di cannone che sono nel vecchio baule per far scendere Slappy dal palcoscenico. Andate sul palcoscenico e usate la pala per trovare Elaine.
Continua...



LA GUIDA

Avete scelto il vostro joypad? Avete risolto il vostro gioco preferito? Bene, allora arrivederci al mese prossimo e buon divertimento!













recensione

L'opinione di GM sui ... titoli del mese

MISCHIEF MAKERS



Il folle titolo 2D Treasure arriva finalmente sui nostri monitor.

Spettacolo di varietà!

Una delle cose migliori di Mischief Makers è che vi propone sempre nuove sfide. Raramente si adagia in uno schema noioso di livelli e non teme mai di proporvi qualcosa di folle e aspettarsi che vi comportiate di conseguenza. Date uno sguardo a questi livelli fuori dall'ordinario, presi a caso, per farvi un'idea di quanto pazzesco Mischief Makers sia realmente.

Questa è una brillante corsa verso il traguardo con il pavimento dello stage che crolla. Potreste finire nella lava.

Cavalcate in cima a questo robot spacca-sassi e i cattivi cadranno uno sopra l'altro levandosi di mezzo.

Questa volta vi viene proposta una sfida specifica: trovare i tre bambini smarriti e riportarli a casa.

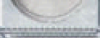
Preparatevi a mareare... dal momento che tutto il livello dondola come una nave nella tempesta.

Mischief Makers vi propone alcuni bizzarri boss come questo uomo ape.

La prima cosa da ricordare riguardo a Mischief Makers è che dovete afferrare e scuotere qualunque cosa vi venga incontro.

La sequenza introduttiva vi mostra gli abitanti del pianeta Clancer, chiamati (sentite questa!) Clanceriani.

DISPONIBILE PER























VERSIONE RECENSITA

Mischief Makers ha una bella opzione "continue" che vi permette di comprare nuove partite con una qualunque delle gemme che avete raccolto.

Se cercate un gioco d'immagine, questa non è la recensione per voi, ma se vi piacciono i platform, l'originalità e la follia potreste aver trovato una nuova passione.

Con la sua grafica 2D di base e i controlli D-pad (il fidato stick analogico non ha nessun ruolo), Mischief Makers sembra inadatto a sostenere il confronto con alcuni dei sontuosi giochi 3D che Nintendo 64 ha prodotto l'anno scorso. E lo ammettiamo, l'orologio batteva la mezzanotte e un vento freddo fischiava nella redazione di Games Master quando abbiamo visto per la prima volta la versione giapponese e ci siamo resi conto che uno dei nostri sviluppatori preferiti, Treasure, responsabile di squilibrati classici come Gunstar Heroes sul Mega Drive, non si era preoccupato di trasferire il suo marchio di gioco inconfondibile in qualcosa che sembrasse girare sul Nintendo 64. Ci abbiamo giocato per un po', ma le nostre menti limitate non sono riuscite a venire a capo dei complicati comandi e del testo giapponese. Adesso che il titolo è in inglese, però, rivela un gioco brillante e divertente. In fondo, Mischief Makers è un platform che concentra tutte le sue parti ingegnose e mosse eleganti e di grande effetto nel gioco piuttosto che nella grafica. Sebbene sembri che non valga la pena di cominciarlo, spendeteci un po' di ore e sarete ricompensati con un gioco da medaglia d'oro che è piacevolmente fuori di testa, divertentissimo e che, probabilmente, non lascerà il suo slot per alcune settimane almeno. All'inizio, però, dovrete riuscire a controllare i comandi. C'è una quantità sorprendente di mosse differenti accalcata sui pulsanti, ed è di gran lunga la più complicata delle combo Sinistra, Destra, Salto, e Salto avvitato richieste dai giocatori di platform a memoria d'uomo. Chiunque penserebbe che hanno deliberatamente cercato di logorarvi le dita ma, a poco a poco, la protagonista Marina Liteyears (e sì, è bizzarra proprio come la immaginate) giunge a essere completamente sotto il vostro controllo e la confusione è rimpiazzata dalla soddisfazione di percorrere gli affollati schermi 2D con successo e di riuscire ad affrontare qualunque cosa il gioco vi scagli contro. Tutto si impernia sul modo in cui potete catturare i cattivi, usarli come scudi, scrollare i cristalli dalle loro tasche o tirarli in giro. Potrebbe sembrare poca cosa ma, una volta compresa, questa idea di prendere e scuotere i nemici comincia a sembrare ispirata. Potete afferrare pallottole da rimandare indietro ai cattivi e fare i giocolieri con le bombe mentre vi fate strada attraverso livelli frenetici cercando di trovare la stella blu che vi trasporta allo stage successivo. Il primo mondo (di cinque) potrà essere un po' monotono, ma è solo in realtà un fare pratica per ciò che verrà. Una volta che siete completamente abituati al tipo di malefatte che andrete a compiere, potete cominciare a gustare la quantità di immaginazione surreale scaricata dalle menti squilibrate di Treasure direttamente nei vostri salotti. Robot giganti? Azioni al trapezio? Stanze che ruotano di 360°? Draghi sputafuoco che tirano pugni? Tricicli? Spuntateli



(Sinistra) L'eroina Marina Liteyears in pieno volo. Folle nome, folle ragazza.









La pazzia di Migen!

Mischief Makers vi sorprende con alcuni bei boss che devono essere sconfitti usando la vostra abilità di tirare, afferrare e sbatacchiare. Il boss del secondo mondo, Migen, e il suo grosso figlio drago tirapugni ne sono un esempio.



Migen è in realtà il piccolo tizio fluttuante sulla destra. Il dragone che assomiglia a Bowser? Quello è suo figlio!



La chiave per battere il figlio di Migen consiste nell'afferrare coraggiosamente i suoi pugni quando ve li sferra.



Una volta che lo avete afferrato, scagliatelo contro Migen dall'altra parte dello schermo. Tre colpi e scomparirà.



In seguito dovrete tenere Marina fuori dal raggio di azione del suo alito di fuoco senza cadere nella lava.



Continuate ad afferrare i suoi pugni e tirateglieli indietro sulla faccia. Buttateli giù e otterrete dei cristalli.





(Sopra) Quante altre volte bisogna dirvelo? Questo è matto! (Sinistra) Catturate le faccine e fatele roteare per andare avanti.

dalla vostra lista delle bizzarrie improponibili perché, da qualche parte, arrivano tutti in Mischief Makers. La quantità di idee assurde e fuori di testa finite in questo gioco è sufficiente a farci divertire per un bel po'. Sorprendentemente, ci sono perfino una trama che si svolge e conversazioni con dei personaggi per portare un po' di ordine alla follia che esplode sullo schermo. C'è sempre la voglia di vedere che cosa i programmatori si sono inventati per il livello successivo. Di rado



Prendete la mitragliatrice per spassarvela un po'.

restiamo delusi negli stage basati su rompicapo, solitamente seguiti da slanci fulminei attraverso piattaforme che si disintegrano e alcuni boss che sono, a dir poco, inusuali. Il ritmo rasenta la perfezione, mantenendo vivo il vostro interesse e incoraggiandovi a continuare a giocare fino a notte fonda, per vedere tutte le cose pazze che il gioco è in grado di offrirvi.

Se la varietà è il sale della vita, questo gioco ne ha un intero scaffale, e raramente ricicla un'idea quando può provare qualcosa di nuovo.

L'unico vero difetto è la grafica e il fatto che è completamente 2D. Anche quando un gioco è così pieno di carattere e di personaggi come Mischief Makers, rimane pur sempre il fatto che la grafica 2D non è più il top della spettacolarità. La notevole quantità di divertimento che otterrete da questo gioco viene soltanto dopo svariate ore, quando sarete completamente ammaliati dall'incantesimo della Treasure e avrete padroneggiato i comandi. Ma per allora, i begli effetti e i colori brillanti vi avranno conquistato a tal punto che li difenderete dalle accuse degli osservatori scettici.

Il fascino piatto come un CD di Mischief Makers non sarà enorme su chi è cresciuto con Super Mario 64, ma gli appassionati dell'idraulico come era prima (cioè 2D) e, più precisamente, gli amanti dei vecchi giochi Mega Drive di Treasure ameranno il debutto della casa a 64 bit. Potrebbe sembrare un passo indietro, ma in realtà risulta essere il più divertente gioco di piattaforme da Yoshi's Story in poi. Provate a sufficienza le follie e il controllo ammazzadita di Mischief Makers e vi troverete facilmente d'accordo con il nostro giudizio.





Chiacchierate con i personaggi per leggere dei messaggi bizzarri.



La Sig.na Hint dispensa suggerimenti, se le date delle gemme.

Agitare bene prima dell'uso!

Vale la pena di affrontare seriamente tutte le mosse di Mischief Makers in modo da raggiungere un livello di controllo che renda le possibilità di azione varie e soddisfacenti. Oltre che di silittare, fluttuare e tirare (cose che si fanno usano i pulsanti gialli C), le tre cose principali in cui dovete diventare padroni sono l'afferrare, il lanciare e lo scuotere. Sono vitali per questo platform della nuova generazione come lo era un tempo il salto.



Afferrate tutto ciò che potete, anche questa specie di verme.



Catturate le faccine che si muovono per raccogliere gemme e arrivare a fine livello.



Lanciate i cattivi l'uno contro l'altro e cadranno come birilli.



Potete anche prendere i missili dei cattivi e rilanciarli indietro.



Scuotete tutto ciò che afferrate e potrebbe apparire una stella warp.



Scuotete questa testa d'ape e tiratela fuori dalla piattaforma.

MISCHIEF MAKERS	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1
DA	THE Games
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
2D tutto il tempo, ma con alcuni buoni effetti grafici e uno stile demenziale tutto suo. 70	Chitarra ad alto volume. Scherziamo. Classica musica giapponese e Marina che dice spesso 'Shake shake'. 68	Diventate padroni di questi controlli e otterrete un'azione platform decisamente frenetica. 82	Così tanto da vedere e tanta voglia di farlo significano che sa attirare l'attenzione. 86	84

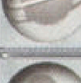
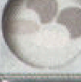
IL GIUDIZIO Non sfrutta al massimo il Nintendo 64, ma se non disdegnate il 2D troverete un bel po' di divertimento.

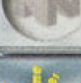


DISPONIBILE PER

VERSIONE PC RECENSITA











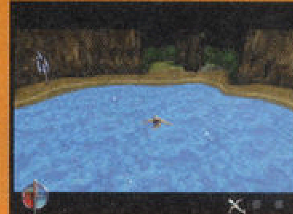

Sigmund Freud affermava che i sogni sono il mezzo con cui il subconscio esprime le proprie speranze, paure, emozioni... e qualcosa di simile!

Guardami mamma! Sto volando!

Oltre a poter compiere le azioni tradizionali, potete anche usare le magie. Nove volte su dieci Duncan userà la magia per librarsi in volo. Sia che si trovi nel cielo di un'isola sia che si muova in un antro sotterraneo l'attività preferita da Duncan è quella di aprire le braccia e spiccare il volo. Guardate come svolazza tra le nuvole con le balene (beh, è un sogno o no?). Osservatelo planare sopra il paesaggio senza preoccuparsi di cosa accada nel mondo... cioè, finché non esaurisce la sua magia e si schianta a terra smaciullandosi le ossa. Mmm...



Con il pieno di magia il caro Duncan farà un lungo volo qui intorno. In certi luoghi però la linfa magica si consuma più velocemente che in altri, quindi tenete sempre d'occhio l'indicatore.



Sebbene ci siano luoghi in cui Duncan deve nuotare, qui sta ancora volando. Levarsi dal suolo è un ottimo mezzo anche per scappare dai nemici. Certo non è l'approccio più coraggioso, ma vi salva la pelle.



Per spostarsi tra le nuvole da un'isola all'altra, Duncan ha bisogno di volare. Questo può risultare più difficile di quanto immaginiate, specialmente dato che l'energia magica è difficile da trovare.

DREAMSTOREALITY

Fare sogni bizzarri e pazzeschi può risultare divertente, ma non vi piacerebbe rimanervi imprigionati a lungo, vero?

Certo vi piacerebbe essere intrappolati in un sogno con qualche fascinoso rappresentante dell'altro sesso, anche se in questi casi di solito quando si sta per raggiungere la parte più intressante del sogno interviene qualche seccatore a urlare: "Allora, sei in piedi? Sono già le sette e un quarto!". Sarebbe però ancora peggio rimanere imbrigliati in un sogno surrealisticamente bizzarro come quello di Dreams to Reality.

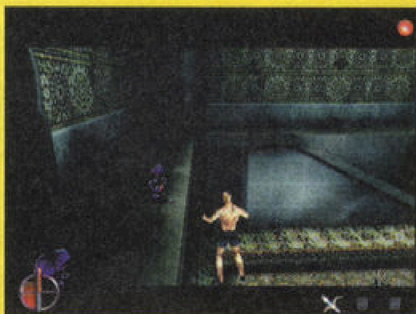
Questo è quanto è successo all'eroe del gioco, al quale è stato affibbiato il piacevolmente normale nome di Duncan. Per qualche imprecisato motivo il nostro Duncan ha trascorso gli ultimi anni girovagando in questa bizzarra terra dei sogni, ma ora che è diventato adulto decide che ormai è giunto per lui il momento di scappare... nella realtà! Cryo, la società francese che ha sviluppato Dreams to Reality, è nota per il talento nel campo grafico; col passare degli anni i programmatori francesi, compresi quelli della Cryo, si sono segnalati per essere molto bravi coi colori ma anche a realizzare titoli con una giocabilità assai modesta. Non è una sorpresa che questo gioco abbia una grafica favolosa sebbene non sia completamente priva di difetti. Duncan corre per spazi aperti in stile Lara Croft, ma diversamente dal motore grafico di Tomb Raider, quello di Dreams to Reality risente spesso di problemi di "clipping" e la telecamera mobile a

Accidenti. Grossi e spaventosi testoni volanti. Stacci lontano Duncan.

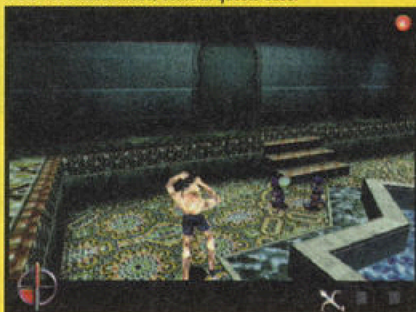


Ho fatto un brutto sogno...

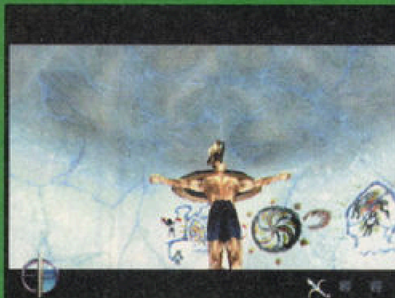
Alcuni dei personaggi che incontrate sono molto poco amichevoli. Se qualcuno vi colpisce allora è il momento di combattere. Avvicinatevi il più possibile, e potrete colpirlo con calci e pugni. Se siete molto lontani potete spararGli, naturalmente sempre che prima abbiate trovato qualcosa con cui farlo.
Anche se ci si aspetterebbe che il combattimento fosse divertente in pratica è abbastanza noioso ed è meglio evitarlo. La maggior parte dei nemici è molto più lenta di voi quindi è consigliabile darsela a gambe piuttosto spesso, anche se può essere un po' deludente.



La lucetta rossa nell'angolo in alto a destra si attiva quando siete nel combat mode, come in questo caso.



Questa mazzata sui denti vi fa concludere il gioco. Questi piccoletti malefici sono più duri di quanto sembri: stateci attenti.

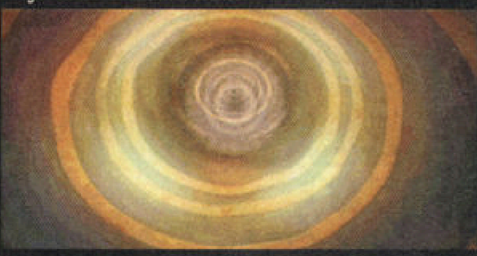


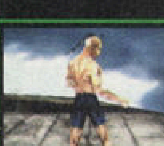
Duncan si libra in aria per raggiungere la piattaforma galleggiante nel mezzo della Ice Room.



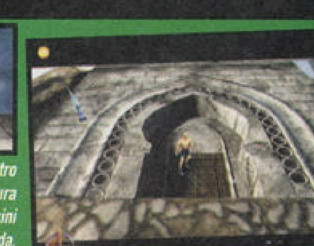
Quando raggiunge la piattaforma ne capisce quanto prima su chi o cosa rappresentino le raffigurazioni sulla parete. Ma aspettate...

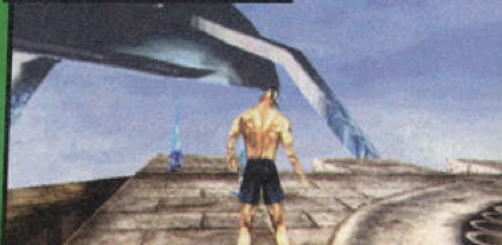
Qualcosa di vorticoso: un portale per il mondo della realtà. Vogliamo fare un tuffo nello scarico?

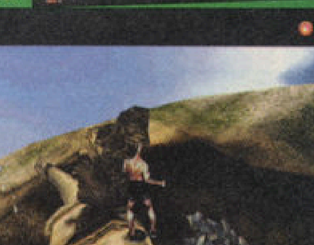


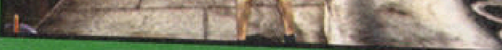


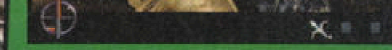
Un primo piano del nostro eroe: notate la pettinatura bizzarra e i pantaloncini alla moda.

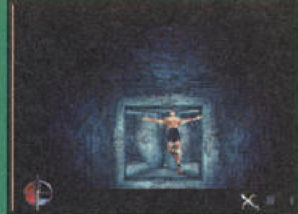


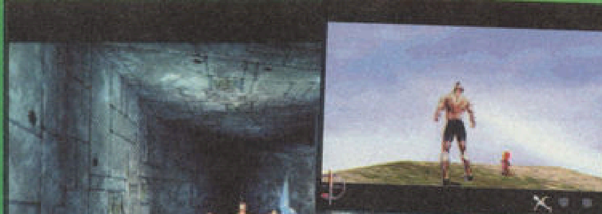


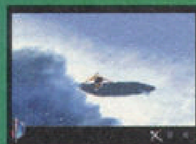










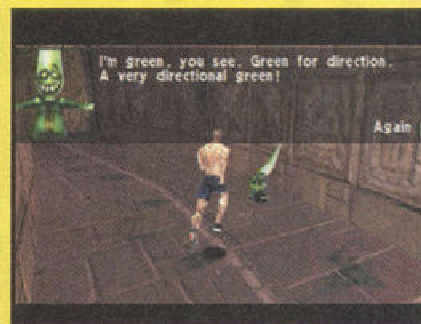


A Duncan conviene nuotare velocemente, a meno che non sappia respirare sott'acqua.

Non c'è nessuna lucetta rossa, quindi questo tipo deve essere qui per aiutarvi.

I piccoli aiutanti di Duncan

Parlare con i personaggi è un modo molto conveniente per ottenere degli indizi. Così, quando beccate in giro qualcuno, concedetegli il beneficio del dubbio: chissà che non vi dica qualcosa di interessante. Certo, se incontrate qualcuno con un cappello a punta dovete per forza parlargli perché questi tipi sono inseriti appositamente per darvi indicazioni. I tipi azzurri danno indizi, mentre dovrete correre dietro ai verdi perché vanno nella direzione che dovete prendere anche voi.



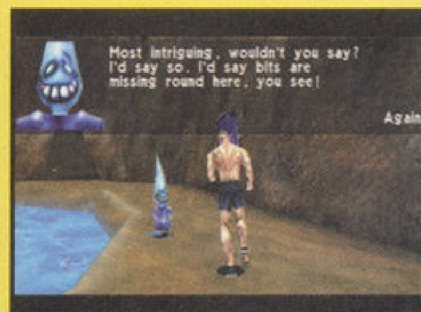
Gli "omini" verdi indicano la direzione. Dopo avervi parlato se la battono. Inseguiteli perché vi indicano la via da seguire. Se volete ignorarli, fatelo a vostro rischio e pericolo.

Si salvi chi può!

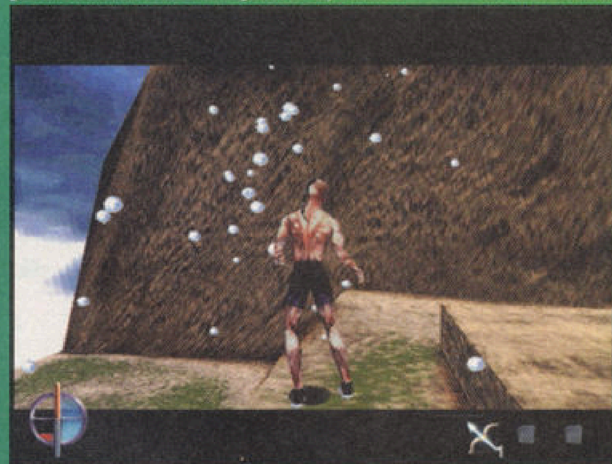
È troppo facile fare un passo falso in Dreams to Reality, specialmente quando attraversate delle piattaforme strette. Per fortuna i programmatori hanno incluso la funzione di auto-save. Quando entrate in un nuovo ambiente il gioco salva automaticamente la posizione (ci sono dieci posizioni disponibili), così in caso di errore non dovrete ripercorrere lunghi tragitti. Bella idea!

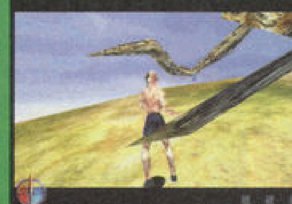


volte tende un po' a spiazzarci. Ci sono parecchi stili di gioco riuniti in Dreams to Reality, e qualcuno funziona meglio di altri. Correre senza meta per esplorare velocemente l'area circostante in cerca di indizi od oggetti è abbastanza interessante, e fortunatamente le aree sono abbastanza piccole da non costringervi a vagare per giorni sempre negli stessi posti. Bisogna cimentarsi anche in azioni in stile platform, per esempio quando è necessario saltare da una sporgenza a un'altra (un suggerimento: osservate l'ombra quando saltate perché vi indica con buona approssimazione dove atterrerete), ma l'elemento di gioco principale è costituito dagli enigmi da risolvere. Come in molte altre avventure, dovrete risolvere dei rompicapi per procedere nel gioco. Malgrado la globale sfumatura surreale del gioco, la Cryo non ha inserito enigmi illogici o troppo bizzarri: a volte sono forse pazzi e particolari, ma non sono mai impossibili. Questo perché vi saranno dati un sacco di indizi dai pochi personaggi che incontrerete nel gioco. C'è inoltre un'utilissima lucetta gialla che si accende nella parte in alto a sinistra dello schermo per segnalarvi che in nella particolare locazione potete compiere una qualche azione. Ce n'è abbastanza per tenervi occupati e farvi scervellare per un bel po'. Dreams to Reality è veloce e colorato, ma a volte un po' troppo piatto. Quando rimarrete bloccati in un posto, dopo aver compiuto un paio di tentativi, sarete fortemente tentati di mollare tutto. Benché il titolo sia leggermente migliore della media non si merita che vi diciamo di precipitarvi od acquistarlo, anche se visivamente è molto bello.



I tipi azzurri danno indizi. La maggior parte sono molto espliciti, anche se ce n'è qualcuno così criptico che vi darà da pensare per parecchio tempo.



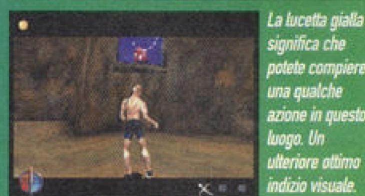


Spesso Duncan gira la testa verso cose interessanti da esaminare. Un buon indizio visuale.



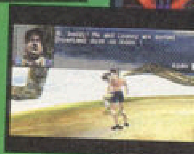
Per usare un oggetto magico Duncan si dovrà circondare con una bolla di colore azzurro. Ma che strano ragazzo!

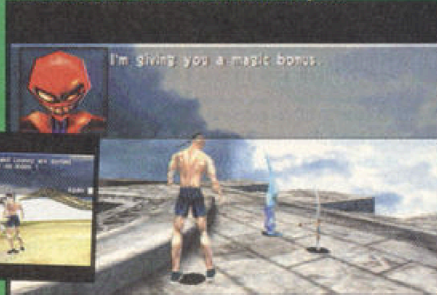




La lucetta gialla significa che potete compiere una qualche azione in questo luogo. Un ulteriore ottimo indizio visuale.







DREAMS TO REALITY	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	EA
PREZZO	105.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — La grafica molto affascinante è il maggior pregio del gioco, ma ha qualche difetto. **75**

SONORO — La musica crea una piacevole atmosfera, mentre i dialoghi non sono come avrebbero potuto essere. **75**

GIOCABILITÀ — Una prova di dieci minuti e qualche errore vi basteranno per capire come funziona tutto il gioco. **70**

LONGEVITÀ — Gli enigmi diventano sempre più complessi, ma non appassionano oltre la soglia della semplice curiosità. **60**

GLOBALE **68**

IL GIUDIZIO Non è solido come avrebbe dovuto essere. Non è malvagio, ma è piuttosto un gioco da: "e allora?".





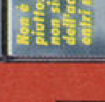
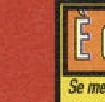
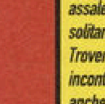
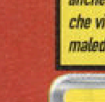
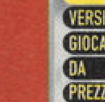
recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER






VERSIONE RECENSITA

Non è un brutto gioco ed è piuttosto divertente. Se non siete sicuri dell'acquisto aspettate che entri nella serie Platinum.



Sinistra: Ecco la schermata della prima missione, che serve per selezionare gli obiettivi di gioco e darvi indicazioni.





Destra: una freccia rossa sulla mappa nell'angolo in basso a sinistra vi dirige verso il prossimo obiettivo.

STEEL REIGN

Guerra, a cosa serve la guerra? A riempire le tasche dei produttori di software! Grazie tante!

Quante volte, sbirciando dalla feritoia del vostro carro armato, mediterete sul senso dell'assurdo massacro del mondo distorto che si parerà dinanzi ai vostri occhi e vi chiederete: "Ma cos'è questo, cosa ci faccio io qui?"?

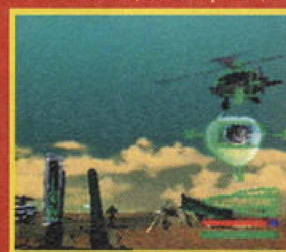
Sfortunatamente un gioco come Steel Reign vi lascerà ben poco tempo per queste elucubrazioni filosofiche. Anche crani privilegiati come Cartesio e Socrate avrebbero riservato tutta la loro attenzione all'abbattere elicotteri, al bloccare veicoli d'assalto, al massacrare mercenari, al raccogliere power-up e al completare le missioni piuttosto che rimuginare sui misteri dell'esistenza. Nella modalità a un giocatore (immaginatevi Aristotele che si avventa sul joypad mentre Platone e Kant si sgomitano in attesa del loro turno) vi troverete da soli contro molti avversari in uno scenario ispirato agli ambienti della guerra del golfo. L'unica domanda che vi porrete sarà se uccidere i nemici non appena compaiono o provare a completare la missione raccogliendo gli scudi e i power-up che incontrate. L'approccio al gioco è subordinato al tipo di carro armato che avete scelto. All'inizio sono disponibili tre carri (si veda il loro box). Con la visuale dalla torretta tutti i bersagli vengono mirati dal sistema di puntamento automatico, ma rimane sempre la possibilità di un errore da parte vostra: dovete così scegliere l'ordine tattico con cui attaccare i nemici in modo che i vostri scudi non subiscano danni pesanti. Anche nel mezzo di assalti del genere potrete cogliere l'occasione di osservare quante cose accadono sullo schermo: il gioco si trascina lentamente per farvi cadere all'improvviso in una complessa imboscata. Grazie alle armi incrementate dai power-up raccolti sarete anche voi in grado di realizzare attacchi spettacolari. I Plasma Cannon e i Phoenix Missile dovrebbero fare al caso vostro. Certo, se qualcuno tra di voi combattenti-filosofi volesse affrontarsi per dirimere qualche controversia personale, allora potrebbe utilizzare la modalità a due giocatori. "Ehi Cartesio, voglio spezzarti le ossa!", urla Platone, canzonandolo con fare educato. "Provaci, se sei capace!", risponde Cartesio scomparendo dietro una nuvola di fumo. Capito? Con lo split screen, nella modalità a due giocatori, avete la possibilità di scegliere uno degli otto teatri di guerra per dare la caccia all'avversario e dargli una bella ripassata. Sebbene i nuovi scenari siano un diversivo interessante e si abbia accesso a tutta una serie di fantastici e più veloci veicoli d'assalto, questa modalità si dimostra a volte deludente. Qual è infine il significato di questa guerra? Chiaramente un'inutile e gratuita distruzione globale. La modalità a un giocatore non ha bisogno di commenti, su quella a due giocatori ci siamo già dilungati abbastanza...

Le armi del vostro carro armato mirano automaticamente il nemico.





Seguite la freccia rossa.



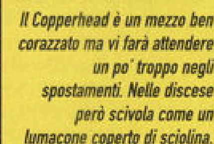
Non ci vogliono molti colpi per sistemarlo.

Carri armati per tutti

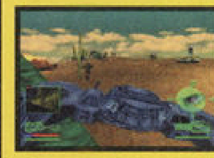
La strategia globale e la modalità dei singoli attacchi sono influenzate sensibilmente dal carro armato che sceglierete. All'inizio potete assaggiare uno dei tre gusti disponibili...



Il Diamond Back è un veicolo a medio raggio. Né troppo veloce né troppo lento. Diremmo che per iniziare è proprio quello giusto.



Il Copperhead è un mezzo ben corazzato ma vi farà attendere un po' troppo negli spostamenti. Nelle discese però scivola come un lumacone coperto di sciolina.



Il Sidewinder è un bolide dall'aspetto avveniristico che piacerà alle signore. Purtroppo il look sembra attirare sul grazioso veicolo anche l'attenzione dei nemici.

È ora di cambiare...

Se mentre lottate nel deserto oltre al nemico vi assale anche la noia allora abbandonate la guida solitaria e passate alla modalità a due giocatori. Troverete un sacco di ambienti stimolanti e incontrerete nuovi amici da ammazzare! C'è anche uno stormo aggiuntivo di carri motorizzati che vi tentano col loro fascino, e ognuno è maledettamente, irresistibilmente attraente...



Scegliere è sempre divertente, non è vero?



Cobra, Python, Venom e Death Adder... un momento, sto trovando un denominatore comune...



Notate lo split screen quadruplo: vi troverete a ignorare il pannello di controllo a sinistra in favore del mini schermo.



Dalle gelide terre desolate a questo inferno fiammeggiante. La varietà è il sale della vita.

STEEL REIGN	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	SCEE
PREZZO	92.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Una grafica scorrevole quando il carro armato si muove combinata a dei buoni effetti dei laser. 75	Il crepitio delle ruote cingolate e il sibilo degli attacchi sono più che soddisfacenti. 72	Un semplice e piacevole shoot-em-up che non aggiunge niente di nuovo al genere. 69	Potete darci dentro per un bel po'. Le missioni sono lunghe ma difficilmente avrete voglia di ripeterle. 67	68

IL GIUDIZIO Se vi piacciono gli shoot-em-up, Steel Reign è ok, altrimenti vi sembrerà un comune sparatutto.

MK MYTHOLOGIES SUB ZERO

In preda a una vena creativa, Sub Zero ha temporaneamente abbandonato Mortal Kombat. Dati i risultati, presto ritornerà con la coda fra le gambe...

MK 4 svelato



Piuttosto spaventoso. Dovrebbe essere facile identificarlo.



Rayden e Sub Zero in 3D. Era proprio quello che desideravamo.



I fanatici del pad potranno eseguire molte mosse.



Sonja è di nuovo qui, e questa volta ha un vestitino rosso.

È passato un bel po' di tempo da quando è stato annunciato il quarto capitolo della saga di Mortal Kombat, e se siete in possesso di una copia di Mortal Kombat Mythologies potrete avere un'anteprima di questo nuovo spettacolare titolo. Certo che pagare quasi centomila lire per godervi una corta preview non è proprio il massimo, per cui provate a noleggiare Mortal Kombat Mythologies se proprio non potete farne a meno.



Un salto nell'ignoto? Sicuramente no. Sarebbe un mostruoso errore di giocabilità da parte dei programmatori...



Nelle scene di intermezzo si verificano alcuni seri crimini di recitazione. Nonostante entrambi i film di Mortal Kombat siano stati giudicati favorevolmente dalla critica, le sequenze video non sono altrettanto buone. Avrebbero fatto bene a utilizzare qualche scena direttamente dal film.

È da un po' di tempo che l'industria dei videogiochi e quella musicale vanno a braccetto. Quando quella musicale decise di adottare la tecnologia dei CD, abbandonando il vinile, anche le software house la ritennero molto interessante ed effettuarono la medesima scelta. Poi, certi musicisti si accorsero che comporre e suonare musiche per videogame era un'esperienza unica. Ora i videogiochi stanno copiando un'altra abitudine dei musicisti: esibirsi da solisti.

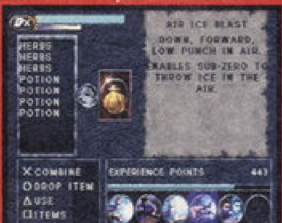
Phil Collins ha lasciato i Genesis, Holly Johnson i Frankie Goes To Hollywood, Gary Barlow e Robbie Williams (oltre a quell'altro tizio che non si è più sentito dopo un paio di singoli) sono diventati solisti dopo l'esperienza con i Take That, e magari fra un po' di tempo anche una delle Spice Girls imparerà a cantare e preferirà la carriera da solista. Questa tendenza ora si sta trasferendo ai videogiochi, dato che Sub Zero ha preferito abbandonare un ambiente sicuro come i giochi della serie Mortal Kombat per esibirsi in un gioco tutto suo. Non è che poi si sia allontanato così tanto dai suoi amati nemici, dato che alcuni di essi li ritroverete anche qui, sia nelle sequenze in full motion video, sia nei caratteristici combattimenti a scorrimento laterale. Questa volta, però, il gioco farà largo uso dello scrolling per permettervi di spostarvi all'interno di diverse stanze e affrontare i vari nemici. I combattimenti tendono a essere piuttosto scialbi, con le solite mosse base di calci e pugni più che sufficienti per superarli tutti senza problemi. Se riuscirete a realizzare alcune combo sarete premiati con dei punti esperienza. Accumulatene un bel po' e vi sarà detto come eseguire diverse mosse speciali (come se non sapessimo effettuarle comunque...). Per cui, grazie a qualche elemento da gioco di ruolo e persino un po' di azione da platform, sicuramente Mortal Kombat Mythologies non potrà fallire, vero? Beh, pare che possa. Dopo tutto siamo nel 1998 e abbiamo visto nelle ultime produzioni videoludiche parecchia grafica veramente stupefacente, per cui è impossibile trovare delle scuse per le piatte immagini prive di vita presenti in questo titolo. In fin dei conti, la grafica non sembra essere cambiata più di tanto dal primo episodio di Mortal Kombat, e vi ricordiamo che si trattava di una conversione per Sega Megadrive.



Che cosa ci impedisca di goderci una grafica al passo con i tempi è un totale mistero. Le sequenze video sono piuttosto buone, ma presto vi troverete a saltarle. Volete sapere cosa pensiamo riguardo alla giocabilità? Beh, è piena di difetti. Addirittura è necessario premere un tasto per girarsi invece di compiere il movimento automaticamente quando si cambia direzione, il che praticamente renderà i vostri combattimenti dei veri e propri incubi. Se infatti un rivale salterà alle vostre spalle, sarete colpiti almeno una volta prima di riuscire a premere il tasto. E la lista continua... Alcuni dei salti di piattaforma in piattaforma devono essere talmente precisi da diventare una seccatura. I vari combattimenti (che, poi, sono il fulcro della saga di Mortal Kombat) sono incredibilmente frustranti, dato i nemici sembrano essere dotati di pochissima, se non alcuna, intelligenza. Se vi trovate con un nemico su di una piattaforma, non dovrete fare altro che avvicinarvici e spingerlo oltre il bordo. Arguto! Mortal Kombat Mythologies poteva vantarsi di un ottimo potenziale ma lo ha sprecato del tutto per colpa di una modestissima giocabilità, tale da renderlo poco divertente anche per i fan più sfegatati della serie. Il titolo è frustrante, non gratificante e stracolmo di espedienti che cercano, invano, di mascherare la mancanza di reale giocabilità.

MK RPG? Quasi....

Premete select e vi troverete davanti a questo menu. La lista a sinistra elenca gli oggetti raccolti durante il gioco. La maggior parte di essi si rivelerà utile per la vostra barra dell'energia. Le nuove mosse saranno mostrate in fondo allo schermo assieme alle indicazioni su come realizzarle correttamente.









Non avete fatto fuori un numero sufficiente di nemici per avere qualche mossa speciale, ma, almeno, potete curarvi con le pozioni.

MK MYTHOLOGIES	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	GTI
PREZZO	99.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Buone sequenze video, ma la grafica durante il gioco vero e proprio è piuttosto datata. 57	Brutti effetti sonori per i combattimenti, e suoni non allineati agli standard per CD. 49	Un Mortal Kombat con lo scrolling sarebbe stato una bella idea, ma i difetti la rendono mediocre. 53	Durerà un po' ma è più frustrante che stimolante. Un gioco che non vi darà alcuna soddisfazione. 59	56

IL GIUDIZIO Il solito show a base di sangue con qualche novità, ma meno entusiasmante dei giochi della saga di MK.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER



VERSIONE RECENSITA

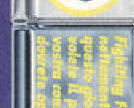
















Fighting Force era nettamente migliore di questo gioco. Se comunque volete il picchiaduro per la vostra console, allora dovreste optare per Tekken 3.



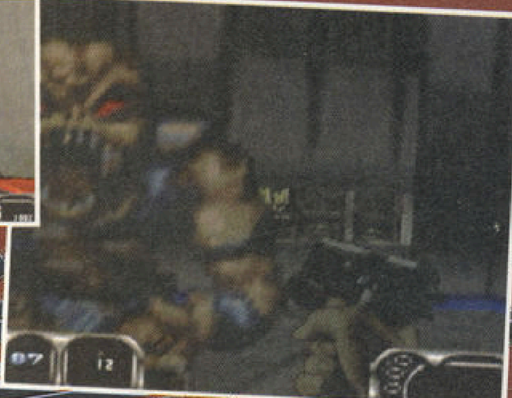






Ecco una delle caratteristiche più entusiasmanti di Duke: potete utilizzare le telecamere a circuito chiuso...

Esplosioni ed effetti entrambi migliorati. È un peccato che i mostri siano ancora in 2D.



Qui c'è la prova. È come se Golden Eye non fosse mai esistito.

DUKE NUKEM 64

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, N64 (VERSIONE RECENSITA)

Giravano voci di altri giochi dedicati a Duke Nukem sul Nintendo 64, ma è poco probabile che escano. In ogni caso l'azione è veramente straordinaria...

Duke Nukem. In breve: "Ultraviolence light my way...".

Era inevitabile che, se Duke Nukem fosse approdato al Nintendo 64, Nintendo avrebbe preteso una completa operazione di censura. Così infatti è stato, per cui non troveremo alcun locale a luci rosse e niente spogliarelli o prostituite. Francamente non ce la sentiamo di protestare più di tanto, dato che Duke Nukem 64 è sempre un grandissimo gioco.

I programmatori della Eurocom, quelli che hanno convertito il motore originale della versione PC, non si sono riposati sugli allori, quindi nonostante la conversione per Nintendo 64 offra tutti i medesimi livelli delle altre versioni vi permetterà di godervi una stupenda modalità di controllo analogica.

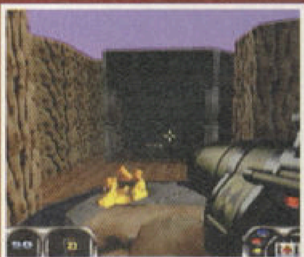
Non solo, avrete anche una serie di armi perfezionate, dei nemici che quando vi si avvicinano non presentano quel brutto effetto di pixellatura e, soprattutto, delle esaltantissime esplosioni ed effetti grafici per i colpi d'arma da fuoco. Tutti questi nuovi elementi si amalgamano perfettamente con il resto del gioco, al quale dobbiamo ancora aggiungere qualche enigma creato per ostacolare la vostra avanzata e una buona dose di violenza. Le armi a vostra disposizione sono sempre le stesse già viste nelle altre versioni, ma questa volta appaiono veramente ben fatte.

Ora il cannone al plasma vi delizierà con una meravigliosa fiammata blu, mentre le bombe a mano tintinneranno lungo il pavimento prima di esplodere come l'eruzione di un vulcano. La modalità a un giocatore è veramente difficile: infatti, al contrario che nella versione PC, potrete salvare soltanto alla fine di un livello e non in qualsiasi momento del gioco, mentre la modalità a più giocatori aumenterà la longevità del gioco almeno di qualche mese. Sicuramente non si raggiungerà mai lo splendore visto nei Deathmatch di Golden Eye, dato che in Duke Nukem l'azione è un po' confusa e troppo veloce, ma si rivelerà una buona alternativa alle partite con i PC collegati in rete locale.

Per cui, possiamo affermare di avere a che fare con la versione definitiva di Duke Nukem? Beh, forse. La censura è stata un po' troppo pignola ma non ha per nulla influenzato la struttura del gioco e, per essere onesti, è questo il fattore più importante. Inoltre, se farete eccezione per il fatto che non troverete tutti i poligoni e il texture-mapping di GoldenEye, di sicuro gli sprite (che almeno non saranno squadrettati) e gli scenari coloratissimi non disturberanno il vostro divertimento.

Concludendo, quale dei due titoli è migliore? Insomma, crediamo che non sia la cosa fondamentale dato che, come clone di Doom, questo gioco può lottare solo per il secondo posto sul Nintendo 64.

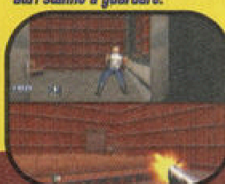
Come alternativa a Golden Eye 007, però, non troverete di meglio per la vostra console.



Duke, in realtà, è un minatore part-time. Ecco il posto dove lavora...

I fantastici quattro?

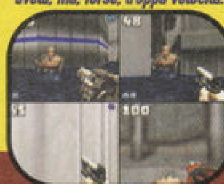
Duke Nukem 64 metterà a vostra disposizione una vasta gamma di opzioni dedicate al gioco multiplayer. La prima, e probabilmente la più attraente, è il Deathmatch, dove fino a quattro giocatori potranno combattere all'interno di versioni leggermente ridimensionate dei 28 livelli presenti nel gioco. Così come in Golden Eye 007, potrete scegliere se combattere in base a un certo numero di uccisioni o cercando di uccidere il più possibile in un tempo limite. È anche presente un'opzione per il gioco in cooperativa, in cui potrete giocare assieme a un vostro amico. Tuttavia, attivate l'opzione Friendly Fire e quella granata potrebbe provocarvi degli effetti spiacevoli...



Uno di voi si fa strada mentre gli altri stanno a guardare.



Ecco una partita a 4 giocatori dalle frequenti imboscate.



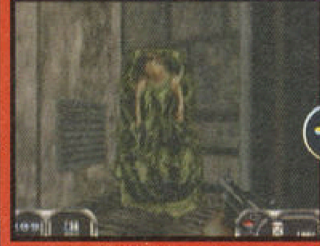
Una miriade di armi e un sacco di livelli, ma, forse, troppa velocità.



Dividetevi le armi così nessuno rimarrà senza.

La censura ha colpito ancora!

Un'altra caratteristica molto carina che è stata spazzata via da Duke Nukem 64 è la possibilità di uccidere le donne intrappolate nelle uova aliene. Non dovrete più cercare di trovarle tutte per porre fine alla loro sofferenza dopo averle ascoltate mentre vi chiedevano di ucciderle, bensì dovrete trovarle, fare un gran bel sorriso e poi premere il tasto per aprire le porte in modo da aiutarle a scomparire magicamente. Accidenti, non è altrettanto divertente...





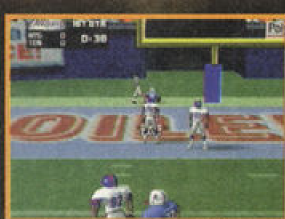
DUKE NUKEM 64

VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	GTI
PREZZO	175.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Nuove magnifiche esplosioni, ma per il resto siamo nella media. Sprite? Poligoni? 75	Chitarre dall'inizio alla fine, e mostri discreti. Effetti sonori spaventosi. 71	In questa conversione sono abbinate una divertente modalità in gioco singolo e una esaltante in multi-player. 85	Un sacco di livelli per le partite a un giocatore, e il multi-player ne aumenta ulteriormente la longevità. 90	87

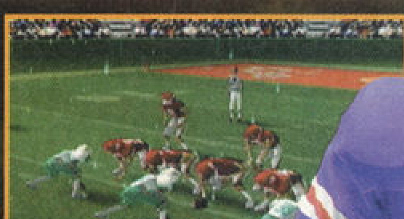
IL GIUDIZIO Non può intaccare Golden Eye 007, ma rimane un'ottima alternativa.





(Sinistra) Non vorrei essere nei panni dell'arbitro in questa carneficina.

Non è il momento di dire al quarterback che ieri sera hai mangiato il cotechino!







NFL QUARTERBACK CLUB '98

Siete pronti a prendere un sacco di botte senza sapere il perché? Bene, è l'ora del football americano...

Molte lune fa esisteva un unico gioco di football americano: Electronic Arts aveva stabilito con John Madden uno standard difficilmente pareggiabile. Ci hanno provato in tanti, qualcuno ce l'ha quasi fatta ma nessuno è mai riuscito a superare il maestro. Finché oggi...

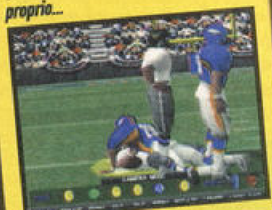
Durante gli ultimi mesi di sviluppo, mentre si cominciava a capire che il gioco NFL dell'Acclaim avrebbe dato del filo da torcere a John Madden, completamente rinnovato, i programmatori delle due case non hanno vissuto un ottimo rapporto. La EA considerava impossibile che l'elevata resa grafica delle schermate dell'Acclaim corrispondesse a quella reale del gioco e l'aveva accusata di averli modificati ad arte. Gli sviluppatori dell'Iguana non reagirono. In seguito EA disse che Quarterback Club sarebbe stato lento e con una giocabilità pessima. Ancora una volta i programmatori dell'Iguana si legarono la lingua. La fase successiva del duello da far west è stata quella nella quale i contendenti si sono affrontati sugli scaffali degli USA. Mentre Quarterback Club ha mantenuto in pieno le promesse dei programmatori, Madden si è dimostrato uno sterile miglioramento del precedente gioco a 32 bit. Quarterback Club presenta una sorprendente grafica ad alta risoluzione, migliore di quasi ogni altro gioco sportivo, e questo è stato ottenuto senza dover sacrificare la velocità e tanto meno la giocabilità. Quarterback Club è stato anche riempito di dozzine di opzioni che lo rendono interessante anche per chi non è un cultore del football. Anche se i Chicago Bears per voi sono una specie protetta e i San Francisco 49ers dei signori di mezza età potete buttarvi direttamente nell'azione.

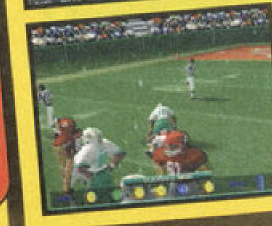


Al contrario se la vostra passione sono le statistiche e i giocatori del vero campionato sappiate che Quarterback Club, grazie alla licenza ufficiale NFL, include ogni dato di ogni partita di ogni squadra NFL. Il sistema di controllo a volte è macchinoso, provate magari ad armeggiarci e settatelo come preferite. Anche il commento è un po' deludente. Gli effetti di ossa rotte nel gioco sono ottimi, ma sentire in sottofondo un tipo che continua a borbottare non è molto piacevole. Non saranno certo, però, due difettucci del genere che vi convinceranno a non comprare il gioco. Con una giocabilità da sballo e un numero tanto elevato di opzioni da tenervi occupati fino all'uscita del sequel, NFL Quarterback Club '98 ha vinto il super Bowl. Vi si presenta una scelta da compiere, e noi vi consigliamo di comprare Quarterback Club. È un qualcosa che ogni fan sportivo dovrebbe possedere nel proprio scaffale.

Sicuri che si possa fare?

Dopo un colpo del genere provate ad armeggiare con la telecamera e i replay per rivedere qualche inquietante fotogramma che riprende degli omoni fare in pubblico qualcosa che non si dovrebbe proprio...



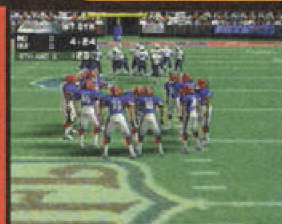


DISPONIBILE PER: PC

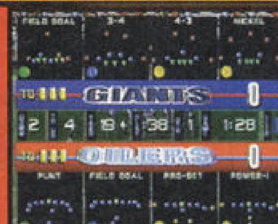
VERSIONE RECENSITA: N64

Non si sono risparmiati i colpi nella battaglia tra EA e Acclaim. Sfortunatamente per la EA, però, Madden ormai è un mostro troppo vecchio ed è ora di riporlo nell'armadio.

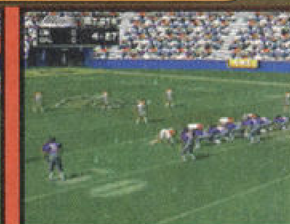
Confusi? Ecco come si fa



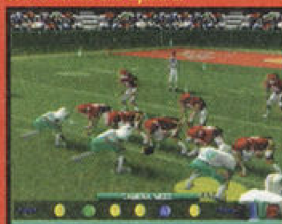
Vi stringete tutti in un abbraccio fraterno, così vi sentite una squadra.



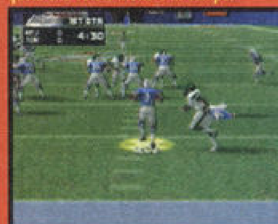
Poi richiamate i giocatori e selezionate quelli che volete mettere in campo.



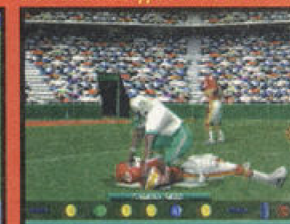
Sondate il campo per trovare varchi nella difesa avversaria, oppure andate alla cieca...



Appena si muovono tutti premete il tasto per visualizzare i ricevitori.



Il quarterback ha appena ricevuto la palla, ora deve lanciarla subito prima che lo travolgano.



Anche se riuscite a portar via la palla può succedere questo.



NFL QUATERBACK CLUB '98	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Acclaim
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Le animazioni sono scorrevoli e la grafica è ad alta definizione: uno spettacolo. 92	Alcuni effetti ottimi, mentre il commento è forse l'unico difetto del gioco. 79	Facile sin dall'inizio, a prescindere da quanto conosciate lo sport. Vi appassionerà parecchio. 88	Un numero impressionante di opzioni da provare. Si gioca anche in quattro contemporaneamente. 89	88

IL GIUDIZIO Uno dei migliori giochi del genere, con una grafica spettacolare. Fantastico sia per i novizi sia per gli esperti.







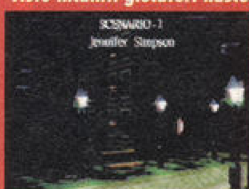
Gli omicidi possono anche rivelarsi affascinanti, ma i dialoghi proprio no.

CLOCKTOWER

Me lo diceva sempre la zia Pina: fai attenzione con le forbici, che ti fai male..

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA)

Impauriti da un gioco? Bah! Che razza di femminucce siete? Escludendo le Spice Girls a tutto volume, i compiti in classe e gli insetti giganti, non dovreste temere nulla, e se c'era una cosa che non dovreste mai aspettarvi da un videogame è proprio la paura. Beh, effettivamente è arrivato Resident Evil, con i suoi cani zombie che sfondano la finestre e vi saltano addosso, e non sono stati rari i casi che hanno visto incalliti giocatori nascondersi dietro il cuscino e chiamare la mamma.



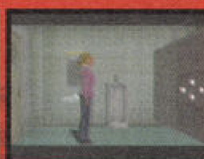
Grazie a una serie di sanguinosi omicidi e a una musica misteriosa, questa avventura giapponese "punta e clicca" sta cercando di avvicinarsi alle atmosfere già vissute nei bui corridoi del capolavoro Capcom. C'è in giro un serial killer che sta divertendosi a tagliuzzare la popolazione della Norvegia, luogo dove si svolge il gioco, con un paio di gigantesche forbici (eh, già, quelle con cui non dovreste mai correre o giocare). La polizia lo ha giustamente chiamato "il killer delle forbici" e sarà vostro compito, nei panni di una delle due investigatrici che analizzano i vari indizi, risolvere il caso ed evitare che il killer giunga anche a voi. Incredibilmente, data l'arma utilizzata dal killer, Clock Tower riuscirà anche a spaventarvi ogni tanto. Il killer delle forbici avrà la cattiva abitudine di saltar fuori dagli armadi e la tensione sarà incrementata da alcuni effetti sonori d'atmosfera e da una musica che vi farà accapponare la pelle. Credeteci oppure no, il killer delle forbici è un tipo veramente pauroso, ma alcune scioccanti sequenze horror non saranno sufficienti a distrarvi dai grossi difetti che si trovano in questo gioco.

Questo titolo è stato originariamente pubblicato in Giappone ben due anni fa e mostra in maniera più che eloquente la sua età, specialmente nella pessima grafica. Gli ambienti vengono visualizzati in una striscia di schermo e i personaggi sono malamente animati. Ancora peggio, non sarete liberi di esplorare le varie locazioni. Non vi saranno dati degli indizi fino a che il gioco non lo riterrà opportuno, e spesso non potrete abbandonare una stanza fino a quando non avrete esaminato un particolare oggetto. In parole povere ci troviamo a girovagare in un frustrante gioco basato su di una trama predeterminata, muovendoci all'interno di tristissime locazioni e assistendo a diversi dialoghi. Inoltre, il gioco nella sua globalità si rivela piuttosto lento e la paura si trasformerà presto in noia.

Se proprio siete dei fan dei film horror di serie B potrete sempre noleggiare Clock Tower, ma a vostro rischio e pericolo...

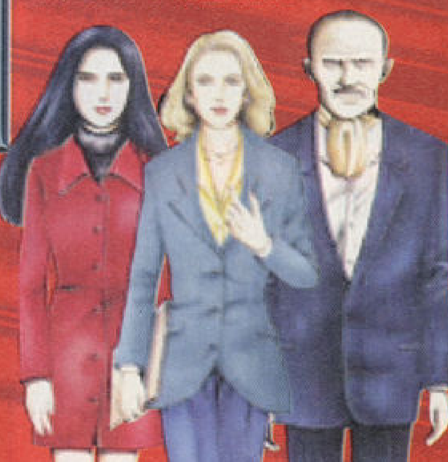


Il personaggio che impersonerete dipenderà da con chi parlerete.



Se fossi in voi non cliccherei su quella porta...

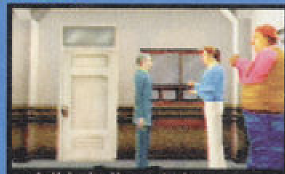
Clock Tower è stato pubblicato in Giappone ben due anni fa. E' già disponibile il seguito, ma chissà se e quando uscirà da noi.



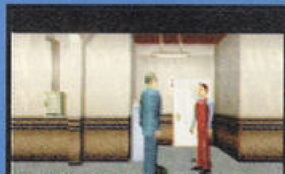
I tre protagonisti di Clock Tower: Jennifer, Helen e il noioso professor Barton.

I personaggi

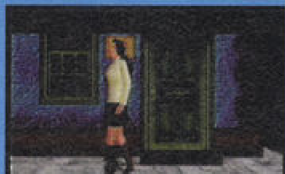
Ci sono tre diversi personaggi con i quali risolvere i misteriosi omicidi di Clock Tower. All'inizio controllerete il professor Barton e da lì potrete impersonare Jennifer, che ha già incontrato il killer delle forbici, oppure Helen, l'assistente del professore.



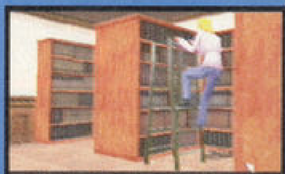
L'uomo con la giacca verde è il prof. Barton, un esperto di grande fama in psicologia criminale. Lo controllerete all'inizio del gioco.



In questo capitolo, l'interlocutore che sceglierete fra questi personaggi femminili si rivelerà il personaggio da controllare per il resto del gioco.



Jennifer, una studentessa di 15 anni coinvolta nella prima serie di omicidi del killer delle forbici. Non ha nulla a che vedere con Jill Valentine.



Helen è il personaggio più intellettuale e l'assistente del prof. Barton. Nessun personaggio userà mai un bel fucile. Peccato.



Ed eccovi il killer delle forbici!

Vi dimostriamo come un avvizzito ometto, solo grazie a un paio di forbicioni, possa rivelarsi estremamente pauroso. Guardate questi esempi...



Succede tutte le volte. Vi buttano giù dal letto...



... bussando alla porta. Con tutti questi omicidi è meglio dare un'occhiata.



Un tizio incravattato, non c'è di che preoccuparsi.



Aspettate un attimo. Non sembra molto stabile, vero?



Ecco il perché... Il killer delle forbici ha colpito ancora!

CLOCK TOWER

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Ascii Entertainment
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Il gioco si svolge in una porzione rettangolare di schermo: non è Resident Evil! 61	Qualche pauroso effetto sonoro e una buona musica sono utilizzati per creare l'atmosfera giusta. 72	Tanti dialoghi lenti e noiosi oltre a qualche omicidio sanguinoso. 60	Non vi rivelerete completamente normali se cercherete di vedere tutti i possibili finali del gioco. 57	58

IL GIUDIZIO Attimi di paura quando appare il killer delle forbici, ma non bastano...

F1 RACING SIMULATION



recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

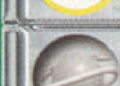
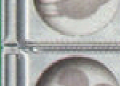
Anche Poltronieri potrebbe confondere questa foto con la realtà. Sembra tutto così vero.

È possibile che questo gioco di Formula 1 per PC riesca a battere le console?

DISPONIBILE PER

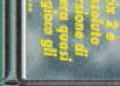
VERSIONE RECENSITA



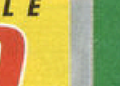











Formula 1 Grand Prix 2 è stato il campione assoluto per anni e la conversione di Formula 1 per PSX era quasi al suo pari. Questo gioco gli arriva quasi vicino...



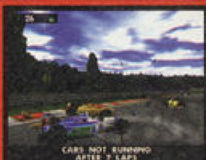
Credete a noi, non c'è niente di così realistico per la Formula 1.

Questo è ciò che vogliamo vedere

Ammettetelo, guardate tutte le gare della stagione per riuscire a vedere incidenti spettacolari...



Perdere il controllo può farvi iniziare una serie di testacoda su un rettilineo, figuriamoci in curva.



Penso che così si consumino meno le pastiglie dei freni.



Quando iniziate a sbandare rischiate di prendere dentro qualcuno. Mi sembra giusto.



Pedro Diniz pesta sui freni per riuscire a evitare gli ostacoli di Monaco.



Potete quasi annusare la paura che arriva dalla tuta di Damon Hill mentre Schumacher si avvicina. Non sapete mai che cosa combinerà il tedesco...

Se pensavate che il buon vecchio Formula 1 Grand Prix 2 della Microprose fosse il Michael Schumacher dei giochi di Formula 1, con la sua accuratezza, ripensateci. Se pensavate che Formula 1 della Psygnosis fosse il massimo con la sua esaltante grafica, allora è meglio che vi prepariate a un piccolo shock. Ubi Soft se n'è uscita con un gioco più realistico del capolavoro Microprose e più bello graficamente della conversione da console Psygnosis.

Ma in un mondo che fa sembrare il tentativo suicida di Schumacher per vincere il titolo mondiale un episodio di scuola guida, realismo e grafica non sono le uniche qualità necessarie per battere due capisaldi del genere. Il gioco è bello, ma non è un capolavoro, e i motivi sono semplici. Giocare agli altri due era sempre divertente, anche se non eravate dei piloti provetti, ma lo stesso non si può dire per F1 Racing Simulation. Potreste spendere una fortuna, assumere Villeneuve, noleggiare una macchina per il pomeriggio, e non otterreste lo stesso realismo che vi dà questa simulazione. Ogni aspetto della vostra auto può essere modificato e regolato per adattarsi al vostro stile di guida. Potreste perdere più tempo a lavorare sulla macchina che a girare in pista! Il tipo di guida è così simile alla realtà che c'è il rischio di iniziare a sbandare senza neanche accorgersene, il che sui circuiti lunghi è veramente frustrante e rende il gioco meno divertente. Alla Ubi Soft hanno deciso di inserire anche una modalità arcade per chi non è un esperto di Formula 1, ma è comunque incredibilmente difficile. Vi ci vorranno molte ore per riuscire a completare un giro senza mai andare a sbattere, e tutto per scoprire di essere parecchi minuti dietro gli altri. Potreste anche decidere di inserire i freni e lo sterzo automatici, ma poi che divertimento ci sarebbe a gareggiare? Formula 1 Racing Simulation è proprio questo: una simulazione terribilmente realistica.

I fanatici, che sanno esattamente come regolare la macchina per ogni pilota e che passano ore a modificare il tipo di gomme per vedere come si comporta l'auto in pista, lo troveranno eccezionale. Per tutti gli altri giocatori, che preferiscono guardare i piloti andare a sbattere contro le barriere, è troppo realistico e troppo poco divertente. Anche se Formula 1 Racing Simulation è bellissimo da guardare, specie se avete una 3Dfx, manca di una certa dose di giocabilità, anche in modalità arcade. Anche se merita di essere nominato con Formula 1 Grand Prix 2 e Formula 1, non ha certo le qualità per batterli, e deve fare molta fatica per avere una buona posizione sulla griglia di partenza.

Da Joe, macchine usate

I piloti di Formula 1 possono tenersi la macchina che è stata loro regalata anche se perdono il posto. Lo sapevate?



La Benetton non è una cattiva scuderia, ma quei colori sono orribili.



Sauber Ford: di sicuro non riuscirete a vincere il campionato con una di queste, vero?



Tyrrell: non capita mai di vedere dei grandi piloti su queste macchine...

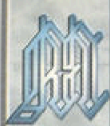


Anche Irvine potrebbe vincere il titolo con questo piccolo gioiello.

F1 RACING SIMULATION	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	Ubi Soft
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Meglio che guardare qualche regista fare casino con le telecamere. Stupendi effetti. 90	Come qualsiasi altro gioco del genere. Purtroppo sembra sempre di sentire delle api nella marmellata. 83	Troppo realistico per la maggior parte delle persone. I fanatici della Formula 1 però impazziranno. 81	C'è molto da imparare, ma la maggior parte dei giocatori sarà frustrata dal realismo e lo lascerà lì. 79	80

IL GIUDIZIO Un podio per questo nuovo gioco, ma la vittoria è ancora molto lontana.



recensione

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA PC





The Reap segue la formula dei vecchi arcade: maggiori i power-up, maggiori le possibilità di distruggere.

Effetti speciali

The Reap è veramente stracolmo di armi devastanti, esplosioni ed effetti. Guardate la distruzione che causa il passaggio della vostra navetta....

Ka-Booom! Certe volte ci sono così tante esplosioni che non riuscite a vedere nemmeno la vostra nave.

Con le vostre armi al massimo questa nave non ha nessuna possibilità.

THE REAP

Vi ricordate degli sparatutto in due dimensioni che tenevano banco anni fa? Sono tornati...



Le vostre armi sono fantastiche, ma basterà un semplice colpo per riportarvi al vostro misero laser. Booo!



Il boss di fine livello vi costringerà a sparare come pazzi.





Sopra: Avrete bisogno degli occhi di Superman per riuscire a seguire la vostra nave in tutto questo macello.

Take Two Interactive è la compagnia più generalmente conosciuta come Gametek. Sono stati i creatori di: Ripper, Frontier: Elite 2 e Battle Cruiser 3000AD.

Sapete bene come funzioni con le dimensioni. Una fa schifo, quattro sono impossibili, se non per un episodio di "Ai confini della realtà", e tre sono la perfezione. Provate a usarne due e vi ritroverete un gioco che sembra vecchiotto, degli anni '80 se volete.

Questo è il rischio che si assume lo shoot-em-up isometrico The Reap, con la sua piccola navetta spaziale creata come nei vecchi tempi. Vi muovete diagonalmente per lo schermo, sparate alle navi nemiche, raccogliete power-up che vi consentono di sparare a navi sempre più grosse, e andate avanti così fino a quando non finite tutte le vite a disposizione. Se poi c'è anche una lunga trama per spiegare tutto, non perderete certo tempo a leggerla.

Per compensare un gioco altrimenti ripetitivo, gli sviluppatori della Housemarque si sono dati da fare con gli effetti speciali come se avessero un intero magazzino da svuotare, o come se avessero comprato un sacco di cose inutili in offerta speciale e avessero deciso di sbarazzarsene in una volta sola. Raramente sullo schermo non vedrete fantastiche esplosioni, docce di plasma e battaglie spettacolari.

Onestamente non riusciamo a ricordare nessuno sparatutto per PC sbalorditivo come The Reap. Ma c'è un problema che sin dai tempi di Zaxxon (chiedete a vostro padre...) ha afflitto i giochi in visuale isometrica. Riuscire ad allinearsi ai nemici per sparare e contemporaneamente togliersi dalla loro linea di fuoco è sempre stato maledettamente difficile con questa prospettiva. E con tutte le esplosioni di napalm che ci propone, The Reap non rende certo le cose più facili. Potete potenziare la vostra nave fino a renderla praticamente immortale, sparare raggi d'elettricità che seminano morte per tutto lo schermo, e poi essere colpiti da un misero proiettile e perdere tutto. Con effetti pirotecnici degni di Star Wars che invadono tutto lo schermo è difficile riuscire a tenere entrambi gli occhi sulla vostra navetta. Detto questo, se riuscite a sopportare qualche morte accidentale, c'è un sacco di azione mentre con i vostri proiettili vi aprite la strada fra ondate di alieni.

Certamente non piacerà a tutti, ma i fan dei vecchi sparatutto troveranno molti aspetti divertenti. Nonostante la grafica strabiliante, avrete bisogno di molta pazienza e di una grande passione per gli shoot-em-up per ottenere qualcosa di più di un semplice sparatutto da giocare ogni tanto.

Un tuffo nel passato!

Giocare a The Reap ci ha fatto sembrare dei pensionati che giocavano agli shoot-em-up degli anni passati. Dopo aver asciugato le lacrime abbiamo compilato una lista dei giochi che dovrebbero essere resuscitati e portati ai fasti dell'era moderna: Zaxxon, Phoenix (grande!), Scramble, 1942, Parodius, Gradius, e soprattutto R-Type. Konami, datti da fare!

THE REAP

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Take Two Interactive
PREZZO	100.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Esplosioni da infarto, armi e astronavi ne fanno uno splendido sparatutto in 2D. 89	Le solite cose. Esplosioni, implosioni e tutto che viene sistematicamente distrutto. 75	Una bellissima e furiosa distruzione rovinata dalla prospettiva confusa. 68	I livelli più difficili sono quelli di cui vi stancherete prima. C'è comunque tantissima azione. 65	66

IL GIUDIZIO È uno spettacolo per gli occhi, c'è tantissimo da distruggere ma diventa frustrante per la vista isometrica.



Sì, e tu stai per essere schiacciato da un piede gigante.

Quanti avversari?

Vi è data la possibilità di competere contro più avversari. Sceglieteli e iniziate la caccia.

Attenti ai cacciatori e agli avventurieri: sono i più duri. I soldati invece non sono particolarmente furbi, così come i ninja.

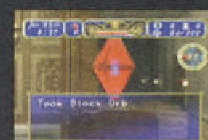
Buono. Molto buono. Questo è un livello bonus dove ammassate i vostri prigionieri e ogni anima vi dà dei soldi extra.

DEVIL'S DECEPTION

Cosa succede incrociando un puzzle game con Doom?

Il Diavolo dà una grande festa nel suo palazzo. Non dovete preoccuparvi di trovare un passaggio per andare a casa, perché Lui ha deciso d'essere l'anima della festa: l'unica viva!

La trama sembra uscita da un film di Wes Craven. Siete stati imprigionati per l'uccisione di vostro padre, e infestate la casa rubando anime e uccidendo chi vi si para davanti fino a quando non avrete ucciso chi vi ha istigato. Fondamentalmente dovete girare per il castello in una prospettiva in prima persona, piazzando trappole per catturare le persone. Catturatene abbastanza e passerete al livello successivo, essenzialmente uguale ma con prede più difficili da catturare. Praticamente prendete un puzzle game e dategli una prospettiva alla Doom. Gli elementi puzzle sono ovviamente la strategia che utilizzerete per catturare i nemici. Dovrete infatti piazzare le trappole nei punti migliori (botole davanti alle porte o gabbie nei corridoi) per intrappolare anche gli esploratori più attenti. Potrete addirittura aggiungere stanze al castello (che è un'entità vivente) per realizzare trappole ancora più complesse. Poi dovrete spingere i malcapitati verso le trappole, cosa non così semplice perché alcuni esploratori non cascano in alcune trappole e ne necessitano di più elaborate. Ogni livello successivo propone un numero maggiore di esploratori, nuove trappole e un sacco di nuovi aggeggi utili: il come utilizzarli al meglio sta a voi. Il gioco comunque è preistorico come il suo modello: Doom. La grafica è scadente e l'esplorazione limitata. Tutto ciò è controbilanciato dagli elementi di puzzle game che danno una maggiore profondità al gioco, che risulta sempre più coinvolgente man mano che ci giocate, anche se tornare alla sala strategica ogni momento per revisionare le trappole può diventare noioso. Inoltre non è presente una grande varietà di stanze, e questo contribuirà ad annoiarvi presto. Devil's Deception è comunque un giochino carino e originale. Non avrà molto successo perché sarà comparato a giochi come Doom e Duke Nukem 3D, ma questo non è un paragone corretto. Con meno dialoghi e senza la ripetitività delle situazioni il gioco sarebbe potuto diventare un vero classico. Invece così non può che essere un mediocre puzzle game con ambizioni da Doom. Bel tentativo da parte di Sunsoft, comunque: speriamo che il seguito sia meglio.



Raccogliete abbastanza sfere nere e potrete evocare dei mostri.



Con questo martellone non c'è scampo per il tipo dietro la porta: attiratelo e guardate la scena.



Ah, ci è cascato. Il gas stordente funziona sempre.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Cercate un incrocio tra un puzzle game, un gioco in prima persona, Doom e Duke Nukem? Qui c'è tutto.

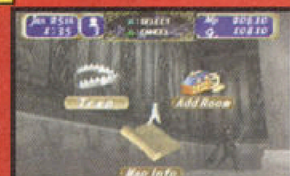
Ancora confusi? Ecco come funziona



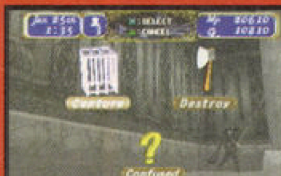
Da questa stanza potrete pianificare tutta la gestione delle trappole.



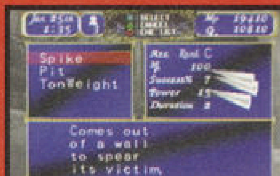
Scegliete la miglior strategia per utilizzare i vostri aggeggi, o sviluppatene di nuovi.



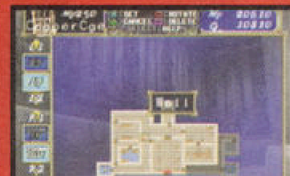
Potrete aggiungere delle stanze per confondere le vostre vittime o divertirvi con le trappole.



Potete anche distruggere le vostre prede ma così perderete le loro anime.



Tutto ciò che dovete fare quindi è scegliere il tipo di trappola. Buon divertimento.



Cercate un buon punto per un'imboscata, poi piazzate il vostro trabocchetto.



DEVIL'S DECEPTION

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Sunsoft
PREZZO	94.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — Mediocre imitazione dello stile di Doom. I personaggi sono simpatici e non troppo pixellosi. **50**

SONORO — Alcuni parlati sono proprio d'atmosfera, così come le musiche. **60**

GIOCABILITÀ — Nonostante l'inizio difficoltoso, non tarderà a coinvolgervi. Peccato per la ripetitività. **60**

LONGEVITÀ — Interessante la visuale alla Doom. Svariate possibilità da sperimentare. **69**

GLOBALE **64**

IL GIUDIZIO Qualcosa di nuovo per i fan dei puzzle game. Dategli un'occhiata, specialmente se lo trovate a poco prezzo.

Una sconvolgente schiacciata di...mmm.. del n.17, che gioca in pantaloncini e maglietta.

Ecco i giocatori esibirsi in una frenetica azione, questa volta da una visuale lungo il campo. Le telecamere a vostra disposizione sono molte.

NBA LIVE '98

In questa schermata potrete creare squadre personalizzate.

Michael? Michael Jordan! Salta e schiaccia la palla nel canestro!

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Se facciamo una lista dei nostri giochi preferiti di basket per la PlayStation, NBA Live '97 verrà dietro a NBA Jam Extreme, poi ci sarà NBA: In The Zone 2 e infine il vincitore assoluto, Total NBA. Prima che ce lo chiediate, ci piace proprio sprecare il nostro tempo facendo questa sorta di classifiche. In ogni caso, NBA Live '96 è proprio in fondo alla lista, e lotta con NBA: In the Zone per aggiudicarsi il titolo di "peggior gioco di basket con licenza esclusiva", quindi si può dire che Electronic Arts nell'ultimo anno abbia compiuto notevoli progressi. Che sia arrivata l'ora del grande salto in cime alle classifiche? Purtroppo, anche questa volta non è così.

Ci sembra che Electronic Arts abbia deciso di sedersi e respirare un po'. Le statistiche aggiornate potrebbero costituire una novità sufficiente negli Stati Uniti, dove molte persone sono poco interessate al gioco in sé, ma dalle nostre parti, dove è il calcio a regnare sovrano, pretendiamo di trovare dei tangibili miglioramenti, soprattutto nella giocabilità. Chiamateci pure pignoli, però qualche generico miglioramento e l'aggiornamento delle statistiche non possono proprio bastare. A dimostrare che non siamo i soli a pensarla così possiamo citare FIFA '97 e FIFA 64, entrambi sbeffeggiati dalla critica mondiale. Comunque, NBA Live '98 non raggiunge gli abissi dei due titoli appena citati e, se non avete già comprato NBA Live '97, potreste trovar di peggio... o di meglio.

Fra i lati positivi, per i veri fanatici di questo sport, NBA Live '98 è dotato di variabili tattiche di qualsiasi tipo, che vi permettono di scatenarvi sia nei valori relativi alla gestione della squadra, come stipendi, trasferimenti, sia in quelli prettamente tattici, come schemi e strategie. Questa estrema profondità merita un autentico applauso, anche se molti dettagli saranno trascurati dal tipico giocatore italiano. Sono presenti anche cambiamenti di natura estetica, ma non tanti come ci saremmo aspettati. I giocatori ora si comportano esattamente come le loro controparti reali, le squadre hanno tutte la loro terza divisa, sono presenti nuove sequenze dedicate alla vittoria e.. beh, è finita qui.

Sfortunatamente la giocabilità è rimasta sempre la stessa, riducendo quella che dovrebbe essere una frenetica esperienza sportiva a una passeggiata per il campo. I puristi potranno pure apprezzarlo, ma chi non è un vero appassionato del genere farà fatica a divertirsi.

Michael Jordan e Shaquille O'Neal hanno deciso di tornare a essere inclusi nella licenza completa NBA, dato che in precedenza avevano preferito escludersi.

Nuovo! Migliorato! Un po'...

L'Electronic Arts ha dato una ritoccata alla grafica, ma difficilmente ve ne accorgerete. Ecco la nostra guida a quello che sono stati capaci di fare in circa dodici mesi.

Segni particolari...

Ora i principali giocatori della NBA potranno esibirsi nei loro colpi tipici, perfettamente replicati in NBA Live '98.

Cheerleader

Saranno presenti alcune ragazze che ballano. Idea ammirabile, siamo sicuri che voi tutti l'approverete.

Divise ufficiali

Ecco le nuove divise, di diverso colore e in aggiunta alle solite due che già conosciamo.

MEGATRUCCO

MIGLIORATE IL CONTROLLO DI PALLA!

Andate nella schermata di personalizzazione (quella con la selezione dei comandi), muovete il pad a sinistra o a destra e premete in su finché non arrivate a una opzione denominata Start New. Selezionatela e, come nome, inserite "Secrets". In fondo allo schermo spunterà una nuova opzione. Selezionatela e inserite i seguenti codici.

Seaweed – Crea un campo subacqueo...
Scary – Una squadra di casa direttamente da Halloween.
Freaky – Altra squadra da Halloween, ma questa volta fuori casa.
Cloak home – I giocatori di casa sono invisibili.
Cloak away – I giocatori fuori casa sono invisibili.
Eyepatch – Create dei giocatori speciali.
Monocle – Create giocatori con dei monocoli.
Toque – Create giocatori con il cappello dell'Electronic Arts.
Prisoners – Prigionieri.....
NB: In tutti questi codici è importante differenziare fra maiuscole e minuscole.

Una visuale per i più originali.

NBA LIVE '98	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	Electronic Arts
PREZZO	105.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 73 – Dei giocatori ben rappresentati e un campo luccicante, ma, nel totale, nulla di straordinario.

SONORO 78 – Tante musichette ed effetti sonori relativi allo sport in questione, ma anche qui nulla di sconvolgente.

GIOCABILITÀ 70 – Un approccio non molto riuscito a quello che dovrebbe essere un gioco carico d'azione.

LONGEVITÀ 80 – Una buona gestione del multi-tap e una modalità di gara di tiri da tre garantiscono longevità.

GLOBALE 75

IL GIUDIZIO Un tipico titolo EA. Chiunque possieda uno dei precedenti titoli non si preoccupi, gli altri lo valutino.

O qui o qui!

Non sarete troppo liberi di vagare in The Note. Per una passeggiata fuori dalla casa stregata vi si presentano due sole scelte: fare una visita all'albergo o un salto al negozio. Poi si torna a casa a fare più o meno le stesse cose.

Questo è l'affascinante e non del tutto sinistro villaggio europeo in cui state investigando.

Questo è molto strano, Mulder. Mi offrono una stanza per la notte ma non c'è nessuno qui.

"A che ora desidera essere svegliato signore?" "Fate per le dieci, devo cacciare qualche spirito in mattinata".

Un salto al negozio per prendere Games Master, proiettili e roba varia per l'avventura.

Vi conviene portarvi sempre dietro una scatola di fiammiferi: vi serviranno per accendere le lanterne.

THE NOTE

È terrorizzante quanto il bigliettino che trovate nei Baci, ma noi continuiamo imperterriti...

Cosa? Io, un giornalista dell'occulto senza esperienza, in una casa stregata? Alle tre di notte? Con la mia reputazione? Bingo!

È la prima occasione che il reporter alle prime armi Akira ha di fare il colpo grosso e piazzare un articolo nell'ultima edizione de Il Soprannaturale Oggi. Il suo compito è quello di ritrovare tre bambini, e per far questo gli unici indizi di cui dispone sono delle foto di una vecchia residenza in qualche remoto villaggio similtransilvano. È ora di assistere a un B-movie horror, gente! Il gioco vi sbatte (nelle vesti di Akira) nella casa stregata con la vostra assistente Angela, una ragazza piacevole all'inizio, ma che ben presto si dimostrerà odiosissima. Dopo una scena introduttiva che ripropone il cliché "separiamoci e cerchiamo degli indizi", sarete proiettati nel cuore del gioco: un'avventura in prima persona. Sebbene siate schiavi di uno scomodo sistema di controllo a menu, alcuni comandi possono assegnati a tasti specifici. I tasti posteriori controllano i comandi Open e Light Match. È inaspettato il piacere che si prova, entrando in una stanza buia, ad accendere lanterne o ad aprire le tende per fare entrare la luce. Questa è una caratteristica fondamentale del gioco, visto che se non c'è abbastanza luce non siete in grado di esaminare gli oggetti. Al piano terra dell'edificio abbandonato un simpatico stormo di pipistrelli vi ronzerà intorno alla testa mentre dei bei toponi faranno capolino tra i vostri piedi. Mentre nella realtà potreste sbarazzarvi di loro con un calcio o agitando le braccia, questi sono di una pasta più dura. Se vi mordono troppo



vi stancate al punto da non riuscire a tenere gli occhi aperti. È una particolarità che vi consumerà lentamente... Mentre cercherete di orientarvi con gli scarsi indizi a vostra disposizione, Angela vi assillerà blaterando ovvietà: "Non hai un bell'aspetto!". Non preoccupatevi, basta fare un salto fuori per avere l'opportunità di visitare il negozio vicino o l'albergo. Nel negozio si possono vendere o comprare munizioni e scorte, mentre l'albergo è il posto dove concedersi un riposino. Quando tornerete alla casa, dopo esservi riposati a dovere, non vi crolleranno più le palpebre. Per essere onesti non è che ci sia bisogno di essere in perfetta forma per affrontare i nemici che vi si scagliano contro. Per lo più si trascinano pesantemente lasciandovi tutto il tempo di scorrere i menu, trovare il fucile, ricaricarlo, fare fuoco e ripetere l'operazione fino a che le bestiacce non sono morte.

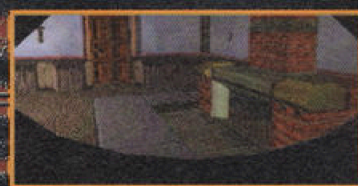
Non è che si muoia di paura. Francamente, se desiderate sentire i peli che si rizzano sul collo farete meglio a comprare Resident Evil. Se cercate un'avventura veramente sostanziosa, preferitegli Final Fantasy 7. Questo a confronto è un film anni cinquanta di quelli che trasmettono a tarda notte le emittenti locali. È divertente ma non abbastanza da essere considerato un prodotto di prima scelta.







C'è un inceneritore strano nel giardino di dietro.







Necromeda

Mentre girovagate al piano terra potreste incontrare la graziosa Necromeda. Prestate molta attenzione all'incarico che vi affida, altrimenti incorrerete in una delle sue sanzioni disciplinari come per esempio...



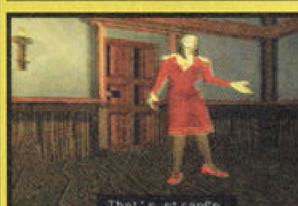
Akira e Angela dimostrano in questa scena di avere un udito fino, ma poca espressività.



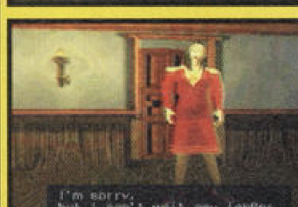
Necromeda va subito al sodo. Meglio non farla aspettare.



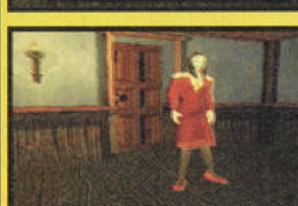
È giunto il momento di tirar fuori qualche scusa credibile.



Vi ho detto di non farla arrabbiare! Ha dalla sua legioni intere di non morti!



Caspita, è un po' impaziente delle volte! Se pensa di fare bella figura...



Sembra che non sia soddisfatta! Forse è meglio uscire a prendere aria.

DISPONIBILE PER



Ci sono fantastici giochi d'avventura là fuori e questo è un pesce piccolo paragonato al meraviglioso Resident Evil. Fate la cosa giusta!

THE NOTE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Sunsoft
PREZZO	94.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
La grafica è deludente, ma è piacevole vedere la luce che inonda gli ambienti quando tirate le tende. 62	La colonna sonora da film Hammer è suggestiva, ma non stupefacente. Ci sono spiriti dappertutto. 58	I controlli da menu rendono il gioco noioso. 62	Non durerà più di un week-end neanche nelle mani di un masochista. 64	63

IL GIUDIZIO Movimento lento, e rompicapi che vi lasciano interdetti. Ad anni luce da un capolavoro.



Di chi sarà la Gran Bretagna?

Marlborough Street
RENT 14
With 1 house 70
With 2 houses 200
With 3 houses 550
With 4 houses 750
WITH HOTEL 950
Cost of each House 100
Cost of Hotels 100
plus 4 houses
Mortgage Value 30

MEGATRUCCO

NON FATELO!

Se vi interessa Risk!, comprate Command & Conquer o Red Alert. Ugualmente, se sentite che la vostra vita cesserebbe di colpo senza una versione per PlayStation di Monopoly, regalatevi una copia di Sim City 2000: capirete ben presto quanto vi stavate sbagliando! Meglio qualche amico e il gioco vero...





(Sinistra) una panoramica delle proprietà. Eccitante.



(Destra) La mappa politica di Risk!. Evviva la diplomazia internazionale!

(Destra) Sembra che i verdi siano i più ben messi, con un blocco monolitico in Asia e l'Africa che sta per soccombere. Wow!

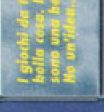
RED is attacking Egypt from North Africa.

DISPONIBILE PER

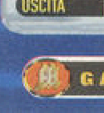










VERSIONE RECENSITA

I giochi da tavolo sono una bella cosa. I videogiochi sono una bella cosa. Ma un'idea...

MONOPOLY/RISK

Due classici dei giochi da tavolo sono stati convertiti in giochi per PlayStation. Urca!



Nessuno mai avrebbe pensato di spingere le potenzialità grafiche della PlayStation oltre l'estremo: un gioco da tavolo!

Proprio quando pensavate di aver toccato con Final Fantasy 7 la vetta più alta dei giochi epici, ecco rispuntare dalle soffitte impolverate due classici. Ebbene sì, grazie al potere della PlayStation i due vecchi giochi da tavolo Monopoly e Risk! hanno assunto un rinnovato vigore col quale sapranno dare ai nuovi presuntuosi giochi una lezione che difficilmente potranno dimenticarsi grazie alla loro comprovata giocabilità. Intere generazioni di famiglie, dopo essere state divise dalle stregonerie grafiche dell'ultimo tipo e dall'incapacità artritica della nonna di adoperare un joypad, sapranno ricongiungersi in armonia. Intorno al focolare (cioè lo schermo televisivo) ricorderanno quei giorni felici in cui gli uomini erano uomini e i giochi erano costituiti da mazzi di carte e plastica. Allora di cosa stiamo parlando esattamente?

Hasbro Interactive, responsabile di aver inflitto a un mondo innocente questi giocosi diletti, direbbe sicuramente che sono dei classici; ma allora cosa può aggiungere una versione computerizzata? La risposta più ovvia è che chi in passato voleva giocare a questi giochi da tavolo ma non aveva nessuno con cui farlo ora si può affidare alla PlayStation. Con qualche ingegnoso tocco di intelligenza artificiale sarà la PlayStation a ricoprire il compito di un (o più di uno) avversario. Interessante. Se vi sembra un'idea brillante, passate per favore questa copia della rivista a qualcuno di più sano e consultate uno specialista. Se, come accade a un sacco di persone, non avete qualcuno che molli tutto per qualche istante e si unisca a voi per giocare a qualcosa di divertente, allora perché non scegliere direttamente uno delle centinaia di giochi già disponibili? In particolare perché per esempio dovreste giocare con finti dadi e carrarmatini di plastica virtuale mentre potreste esaltarvi con Command & Conquer? C'è più strategia, ci sono più azioni da compiere, c'è più da vedere, e tutto è in tempo reale! Sembra appassionante, e lo è. Se amate il gioco del Monopoly, godetevelo con un giocatore in carne e ossa, ma non giocate da soli! Oltre a rovinarvi la vista trascurereste giochi ben più validi, come Sim City 2000. Costruitevi una vera città, invece di comprare carte e casette di plastica. Mentre Risk! è ragionevolmente ben realizzato e offre una versione relativamente chiara del famosissimo gioco di strategia, Monopoly è terrificante: il sistema dei menu che regola le azioni è confuso oltre ogni limite, e giocando contro avversari controllati dal computer non avrete idea di cosa stiano facendo. Non si possono neanche fregare soldi dalla banca!



Le spade incrociate indicano che c'è in corso un'invasione. Che conflitto infernale!

Una lezione di storia...

Questi due giochi da tavolo hanno storie illustri e di lunga data, che arrivano fino a oggi. Prima che inciampassero palesemente sulla PlayStation dominavano incontrastati il mondo dei giochi da tavolo come colossi di cartone. Monopoly (distribuito in Italia con il nome di Monopoli) fu creato nel 1933 dalla fervida mente disperata di un certo Charles Darrow. Soffrendo di attacchi depressivi e dovendo riempire interminabili ore sfaccendate abbozzò il gioco sul tavolo della cucina. In cinque anni divenne il gioco più venduto negli USA e Darrow andò in pensione da miliardario, alla "veneranda" età di 46 anni.



La storia di Risk!, che è distribuito nel nostro paese con il nome di Risiko!, è ancora più antica. Raffigurazioni dell'antica Grecia rappresentano giochi di dadi e conquista di territori, mentre fu addirittura Livio, storico romano, a scrivere di un gioco simile noto sin da prima del 400 a.C. La versione che noi conosciamo è stata realizzata solo dopo la seconda guerra.

MONOPOLY

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Hasbro Interactive
PREZZO	nd
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Bello, bene, bravi, cosa dobbiamo dirvi? C'è qualche noiosa animazione in FMV. Cospita. 25	C'è qualche prevedibile musichetta e qualche saltuario effetto che non serve a nulla. 30	Forse Monopoly non sarà monotono nella versione originale. Qui lo è. 15	Esisteva da prima che nascessimo, e sopravviverà sicuramente anche alla versione elettronica. 10	15

IL GIUDIZIO Cosa ci attende ora? La versione per PlayStation del tris?

RISK

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Hasbro Interactive
PREZZO	nd
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ci sarebbero stati bene degli spezzoni di combattimenti, che invece non ci sono. 20	Il rotolamento dei dadi, qualche effetto, qualche marcetta militare. Non vi accelererà il battito cardiaco. 30	Meglio Risk! di Monopoly, grazie ad avversari controllati dall'intelligenza artificiale più competitivi. 30	Gli avversari computerizzati potrebbero anche stimolarvi, ma il divertimento dura poco. 25	25

IL GIUDIZIO Ci richiediamo: a cosa serve? Una corretta e accurata interpretazione del gioco da tavolo non richiesta.

LA GUIDA DI  GAMES MASTER presenta...



LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

I GRANDI SONDAGGI

È arrivato il momento di dirci la vostra sui videogiochi! Partecipate ai grandi sondaggi di Games Master fotocopiando o ritagliando il tagliando qui sotto: non mancate!

SE FOSSI SU UN'ISOLA DESERTA...

Immaginatevi su un'isola deserta per lungo, lungo tempo. Niente amici, giornate infinite, splendidi paesaggi... Bene, se doveste andare su questa isola deserta, quali sarebbero i cinque giochi che portereste con voi? Da Pac-man a Tekken 3, diteci quali sono i cinque giochi a cui non rinuncereste mai e, naturalmente, per quale sistema (PC, PSX, N64, ecc.). Vi aspettiamo!

Mi chiamo

e i 5 giochi che porterei su un'isola deserta sono:

1

2

3

4

5

Spedite a: Games Master c/o Kid, c.so Lodi 59, 20139, Milano



FINAL FAN

Il Grande Mondo dei C

Final Fantasy 7 è talmente enorme che non si sa proprio da dove partire quando si tratta di segreti. Ma se vi siete perduti nel vasto mondo oltre Midgar, allora abbiamo ciò che vi serve... e molto altro.

E questo che diavolo è?

Siete nuovi al bizzarro mondo di Final Fantasy? Ecco un piccolo glossario relativo ai termini più oscuri.

Materia
Sfere di energia cristallina che, una volta montate sulle armature o nelle armi, danno ai personaggi poteri o attributi speciali.

Chocobo
Una specie di pollo gigante che può essere usato come mezzo di trasporto.

Mako
L'energia planetaria sulla quale si basa l'intero gioco.

Shinra
L'organizzazione malvagia che sembra essere sempre un passo avanti a voi.

Limit Break
Un attacco speciale che potrete utilizzare quando la barra del "Limit Gauge" raggiunge il massimo. Ogni personaggio (Tranne Cait) ha quattro livelli differenti di Limit Break che possono essere scoperti durante il gioco.

Jenova
Un esperimento della ShinRa che sembra essere in qualche modo responsabile della cattiveria di Sephiroth.

HP
Hit Points - la barra d'energia del vostro personaggio. Quando raggiunge lo zero, siete morti.

MP
Magic Points - più ne avrete, più magie potrete lanciare.



POSTI DA VISITARE, GENTE DA INCONTRARE

Nonostante sia po... e consultare una mappa completa i... alsiasi momento ... (va bene ... o quando vi ... 'aperto), ... dersi risulta comunque molto facile.
Per rendere le cose leggermente più semplici vi forni... un'utile guida di riferimento per ... sti che probabilmente visiterete e di cosa dovreste sperare di trovarci.
Ricordate, comunque, che non sarete in grado di raggiungere immediatamente tutte le locazioni che vi interessano.
Non potete attraversare l'acqua a piedi e persino il Tiny Bronco (un aereoplano) può solo navigare lungo le coste. Buona fortuna e in bocca al lupo!

LE ORME DEI CHOCOBO

Quando sarete pronti ad avviare la vostra stalla personale per i Chocobo, questi saranno i posti dove sarete in grado di trovarli.

GROTTE DEI MATERIA

Ognuna di queste locazioni contiene un Materia molto speciale, ma serviranno Chocobo speciali per raggiungerle.

MIDGAR

Questo è il luogo dove comincia il gioco e dove trascorrerete le prime ore della vostra avventura.

KALM

Non succede molto qui, eccetto il fatto che alla vostra prima visita Cloud vi racconterà la sua storia e quella di Sephiroth.

CHOCOBO RANCH

Non dimenticatevi di parlare ai Chocobo la prima volta che vi arrivate per avere un Materia utile e simpatico (Summon Choco/Mog). Dovrete poi tornarci in seguito quando sarete pronti ad allevare dei Chocobo.

MITHRILL MINES

Potrete raggiungere questa locazione solo dopo aver usato un Chocobo per attraversare la palude.

FORT CONDOR

Vi ritroverete a combattere qui in seguito, ma potete far pratica con il mini-gioco di strategia tanto per abituarvi la prima volta che ci verrete.

JUNON HARBOR/JUNON

Qui è dove vedrete per la prima volta

non dimenticate di visitare la zonaconsole p82
per i trucchi, consultate il servizio segreti p88
Top Tip!

NTASY 7

Chocobo

SENZA VELI

l'Highwind.Qui potrete raccogliere un mucchio di Materia, specialmente il Summon Shiva che potrete ricevere da una bambina al porto di Junon.

COSTA DEL SOL

Qui potrete acquistare la casa del sindaco per 300.000 Gil: un vero furto, non ne vale la pena. Prelevate tutti i tesori dalle sue fondamenta.

MT. COREL/NORTH COREL

Non rubate le piume della fenice dal nido dell'uccello. Vi sentirete molto meglio.

GOLD SAUCER

Potrà anche essere molto dispendioso, ma partecipando ai vari giochi potrete ottenere parecchi oggetti e materia molto utili. Sono assolutamente indispensabili l'Ommnislash e il W Summon.

COSMO CANYON

Questa piccola locazione è anche la città natale di Red XIII.
Qui vi verranno rivelate molte cose della trama, e non dimenticate che nella foresta a sud-est potrete trovare persino Yuffie.

NIBELHEIM

La villa della ShinRa èuno dei punti focali della trama. Non dimenticate di mettere le mani sul Summon Odin nella cassaforte e di risvegliare Vincent nelle cantine.

MT. NIBEL

Al Reattore di Nibel succede un po' di



Girovagare

Tutti i capitoli di Final Fantasy funzionano nella stessa maniera. Vi restringono l'accesso a determinate parti del mondo finché la trama vi fornisce dei mezzi di trasporto o altri modi per raggiungere nuove locazioni che vi permetteranno di continuare la storia. Ecco le forme differenti di trasporto che incontrerete, dove potrete trovarle e in cosa differiscono tra di loro, dove possono andare e dove non possono.

1. Chocobo

L'animale-simbolo della serie di Final Fantasy si sente veramente a casa propria in Final Fantasy 7. Non solo potete cavalcarlo ma in seguito potrete addirittura allevarlo e farlo competere al Gold Saucer!

2. Buggy

Questo piccolo e utile veicolo sarà utilizzabile dopo aver lasciato la prigione aperta sotto il Gold Saucer. Vi permetterà di superare le sabbie mobili intorno all'area e i torrenti. Non vi servirà per molto tempo ma vi porterà al Cosmo Canyon e a Nibleheim. Non è poi così male, no?



3. Tiny Bronco

Non fate nemmeno a tempo a decollare col piccolo aeroplano trovato dietro casa di Cid a Rocket Town che già ve lo abbattono. Questo significa che potrete usare l'aereo in questione solo per navigare nelle acque poco profonde lungo la costa e per risalire i fiumi. Anche così verrete sorpresi dalla varietà di posti che potrete visitare.



4. Snowboard

Non è propriamente un veicolo, ma potrete usarlo per raggiungere il Grande Ghiacciaio dall'Icicle Inn. Le biforcazioni dei percorsi indicano quattro differenti posti dove potrete finire. Prendendo quello a sinistra e poi ancora a sinistra finirete di nuovo all'Icicle Inn e potrete tentare il tutto di nuovo.

5. Highwind

Ora si comincia a ragionare. Quando finalmente metterete le mani sulla nave volante che avete visto per



la prima volta a Junon, il mondo sarà ai vostri piedi. L'Highwind può andare ovunque ma vi servirà uno spiazzo decente per atterrare. Questo significa niente



foreste, niente rocce e niente acqua.

6. Submarine

Trafugare un sottomarino della ShinRa a Junon è uno dei pochi modi per raggiungere la Caverna di Lucrecia dove si trova il Limit Break di livello 4 per Vincent (oltre alla sua arma finale, la Death Penalty).

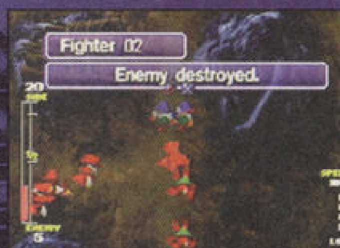


Combattere per gli Uccelli

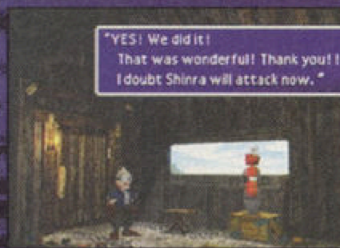




Incontrerete Fort Condor abbastanza presto nel vostro viaggio. Si trova appena oltre la palude dietro Midgar (vedi mappa). Inizialmente sembra niente di più di un normale sottogioco, ma in realtà è molto di più. In seguito dovrete vincere un'importante battaglia qui, contro le forze della ShinRa, per guadagnarvi un pezzo di Huge Materia. La maniera migliore per vincere una battaglia a Fort Condor è possedere un mucchio di denaro. Questo vi permetterà di rimpiazzare continuamente i soldati morti e impedire al nemico di raggiungere la vostra base in cima alla collina. Ma anche l'offensiva è una buona strategia. Muovete una linea di Attacker, Defender e Fighter a sud per incontrare le truppe che avanzano non appena inizia il gioco. Una copertura di Repairers vi permetterà di curare i vostri HP non appena incorrerete in danni seri. Ricordate inoltre che gli Shooter possono colpire da una certa distanza: continuate a farli arretrare se il nemico si avvicina troppo. Se non potete fermare tutte le truppe dovrete affrontare loro e il loro comandante in una situazione normale di battaglia. Fortunatamente non è troppo difficile se avrete portato avanti in maniera decente il vostro party.









tutto in tutti i momenti del gioco, anche se l'attrazione principale si chiama Materia Keeper, un mostro che vi fornirà il materia Counter Attack.

ROCKET TOWN

La città natale di Cid. Qui troverete il Tiny Bronco.

WUTAI

Questa è la città natale di Yuffie. Andateci dopo che lei si sarà unita al gruppo per risolvere la sotto sezione della trama a lei relativa che vi frutterà parecchi oggetti.

TEMPLE OF THE ANCIENTS

Dimora del Black Materia e di un boss particolarmente ostico: il Demon's Gate.

BONE VILLAGE

Padroneggiate i segreti degli scavi archeologici ed entrerete nella Sleeping Forest.

ANCIENT'S TEMPLE

Qui la trama prende una piega inaspettata...

ICICLE INN

Durante il vostro lungo viaggio







attraverso il Grande Ghiacciaio potrete fermarvi qui per raccogliere lo snowboard.

CRATERE

Il luogo dello scontro finale!

MIDEEL

Se vi serve un posto dove recuperare le forze, qui c'è un buon ospedale. Ricordatevi quindi di questa utile locazione.

Sotto: Mideel può essere un luogo pericoloso per i malati.



GONGAGA

Qui potrete recuperare il Summon Titan.

SAGGIO DEI CHOCOBO

Indispensabile per allevare i Chocobo.

CRASHED GELINKA

Raggiungete questo posto con il sottomarino e potrete procurarvi una serie di oggetti dalla potenza devastante, come l'arma finale di Yuffie.

Materia a Manetta

I vari Summon Materia sono senza dubbio gli incantesimi più spettacolari di tutto il gioco, e riuscire a raccoglierli tutti è decisamente una delle sfide più interessanti e complesse del gioco. Grazie a questa mini-guida potrete localizzarli tutti quanti...

Materia	Si prende da
Shiva	Da Priscilla a Junon Harbor
Choco/Mog	Chocobo Ranch
Odin	La cassaforte di villa Shinra
Titan	Nel reattore Gongaga
Ifrit	Jenova-Birth sulla nave Shinra
Ramuh	La sala corse dei Chocobo al Gold Saucer
Kjata	Sleeping Forest
Alexander	Snow al Great Glacier
Bahamut	Get it from: Drago Rosso di Cetra Shrine
Leviathan	Godo al Wutai Pagoda
Typhoon	Get it from: La sconfitta Ultimate Weapon nella Ancient Forest
Neo Bahamaut	Whirlwind Maze
Phoenix	Fort Condor
Hades	L'aereo Shinra abbattuto
Bahamut Zero	Big Blue Materia
Knights Of The Round	La caverna dell'isola a nord-est (dovete avere già un Chocobo d'oro)

Lo sapete, essere videoludicamente onnisciente non è sempre un bene... Voglio dire, orde di giovinotti che chiedono il mio aiuto, sterminate distese di lettere imploranti... Non è sempre facile aiutare tutti, e questo mese ho deciso di dedicare una particolare attenzione ai disperati possessori di Super Mario 64 bloccati da qualche parte nel gioco. So che mi sarete riconoscenti.



Taaac!

zonaconsole

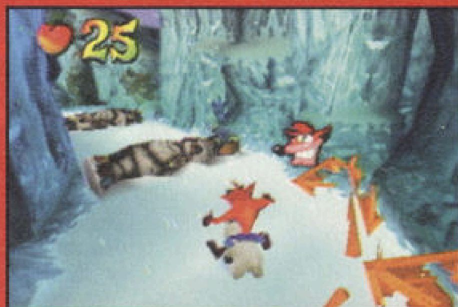
PLAYSTATION

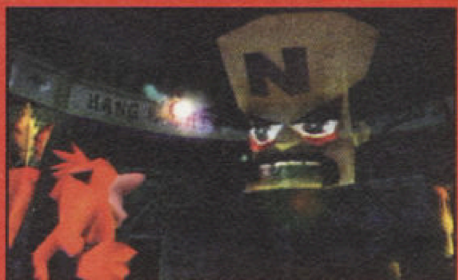


CRASH BANDICOOT 2

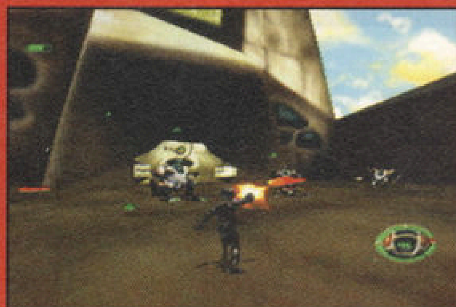
Caro Games Master

Ho ricevuto *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* per Natale e indovina un po', ho bisogno di aiuto! Non è che avresti qualche bel trucco o strategia da indicarmi in maniera tale da poter almeno sperare di terminare il gioco, oh possente Games Master?





Uhm, beh, certo che ho dei consigli da darti! Per esempio, che ne diresti di ottenere dieci vite extra? . Entra semplicemente nella seconda stanza del warp (e cioè quella che porta al secondo blocco di livelli) e salta in testa all'orso fino a quando non le ricevi. Inoltre, quando muori prova a tenere premuto ↑+● per ricevere gratis un mascherone. Infine, se vuoi picchiare di nuovo un boss già ucciso, piazzati sull'ascensore e aspetta fino a quando Crash non punta in alto o in basso. A quel punto premi L1+L2 +R1+R2+● e poi in su. Voilà...



MDK

Caro Games Master

Anche se nella recensione avete detto che è troppo facile, mi trovo in difficoltà con MDK. Non è che mi potresti aiutare?

Ma dai! MDK è quasi il gioco più semplice che esista! In ogni caso, eccoti un po' di codici che troverai senza dubbio molto utili...

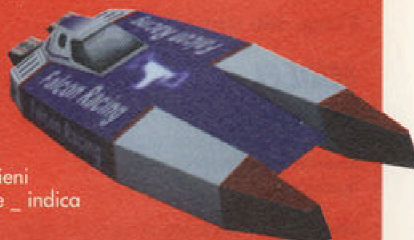
Airstrike – ↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1
Pioggia di mucche – ↑, ↓, ↓, L1, →
Esca per i nemici – ✕, L1, →, ●, ✕, ↑, ●
Granata – ▲, ●, ●, ●, L1, →
Granate a ricerca – ←, ↑, ✕, ▲, L1, L1, →
Mortaio – ←, L1, ▲, ●, →, ●, ←, ←
Selezione del livello – ←, ●, ▲, ↑, ●
Bomba nucleare – ↓, →, ●, ●, ←, ←, ↑, ●, ▲
Granata da cecchino – ↑, ●, ←, ←, ●, ▲, ●
Super Mitragliatore – ←, L1, ↓, ●, ▲, ↑, ↓
Martellatore – ↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓
Twister – ↓, L1, ●, ▲, →, ↑, ✕

RAPID RACER

Caro Games Master

Tagliamo corto: non è che per caso hai dei trucchi per Rapid Racer?

Sei fortunato... Oggi non avevo nulla da fare, e tra una partita a Goldeneye e l'altra ho avuto tempo di recuperare qualche chilo di codici per questo simpatico gioco di guida acquatica. Inserisci queste password al posto del tuo nome. Tieni presente che _ indica uno spazio.





_BOA – Tutti i motoscafi
_QAK – Papere!
HURR – Per ottenere l'Hurricane
_DAY – Sblocca le piste diurne
_NIT – Sblocca le piste notturne
RRIM – Sblocca le piste specchiate
FRAC – Sblocca le piste frattali
WINR – Finisce la gara
_STR – Permette di vedere tutti i filmati



FINAL FANTASY 7

Caro Games Master

Ho bisogno di aiuto. Qualche mio amico mi ha detto che è possibile allevare dei chocobo dorati in Final Fantasy VII. E' vero? Come si fa? E soprattutto, a che cosa servono?

Hai chiesto alla persona giusta! Modestamente, sono un grande esperto nell'allevamento di polli & affini. Dunque, per prima cosa monta sull'Highwind e vola fino al continente a nord. Svolazza un po' in giro fino a quando non vedi una casa in mezzo a uno spiazzo erboso circondato dalla neve. Atterra lì ed entra nella casa, quindi parla con il vecchio e acquista 40 esemplari del vegetale che costa 5000 gil. A questo punto esci e cammina un po' sullo spiazzo erboso fino a quando non incontri un dinosauro. Rubagli la Carob Nut con il comando Steal e ripeti per altre due volte (ottenendo quindi tre Carob Nut). A questo punto dirigiti sulle isole a nord est, atterra, affronta i goblin e ruba loro una Zeio Nut. Ora devi catturare due Chocobo (dopo aver comprato tutte e sei le stalle alla Fattoria dei Chocobo), uno proveniente dal continente a est e uno dal continente a ovest. Dai loro la Carob Nut quando te lo chiede l'allevatore e attendi. Con un po' di fortuna dovresti ottenere un chocobo blu o verde: ripeti l'operazione invertendo però il sesso dei due chocobo genitori (e cioè se avevi usato un mashio dell'est e una femmina dell'ovest dovrai prendere una femmina dell'est e un maschio dell'ovest), usa di nuovo la Carob Nut e con un po' di fortuna dovresti ottenere l'altro chocobo colorato (se il primo era blu il secondo dovrà essere verde e viceversa). Se i due chocobo verde e blu non sono di sesso opposto, dovrai ricominciare da capo (o dall'ultimo chocobo ottenuto). Nel caso sia andato tutto liscio, nutri i due polli colorati con dieci vegetali ciascuno (quelli comprati dal vecchio) per farli diventare più veloci. Ora portali al Golden Saucer e falli competere finché non diventano di classe A (e si capottano ho ho ho; scherzi a parte, durante le gare tieni premuto L1+R1+L2+R2 per far recuperare loro la stamina e vincere alla grande). A questo punto falli accoppiare dando loro una Carob Nut e dovreste ottenere un chocobo nero (ci siamo quasi). Torna quindi al continente a nord e cattura un po' di chocobo: tre su quattro di regola sono veramente delle schiappe e il quarto è eccellente. Scegli quello eccellente e rifilagli altre dieci verdure come per i chocobo blu e verde (fai lo stesso col nero). Falli diventare di classe A e poi falli accoppiare (facendo attenzione al sesso: quello dei chocobo, ovviamente) dando loro la Zeio Nut. Voilà! Hai adesso un bel chocobo d'oro con cui trastullarti!

PARAPPA THE RAPPER

PlayStation

Caro Games Master

Ho terminato miliardi di volte *PaRappa the Rapper*. C'è qualcosa che io possa fare per poterlo giocare di nuovo senza annoiarmi?

Sfortuna vuole che la scienza non sia ancora riuscita a scovare nessun trucco per PaRappa, ma non disperare! Se sei davvero un essere gagliardo e riesci a terminate tutti i livelli con il voto "cool" (non è un insulto) potrai osservare una nuova scena alla fine del gioco con Sunny Funny e Katy Kat! Puoi persino cambiare la visuale con il pad, premendo ⊗ e ⊛ cambierai i colori dei vestiti e con L1 e R1 potrai persino cambiare lo zoom. Non è tantissimo, ma è sempre meglio di niente...

SHELLSHOCK

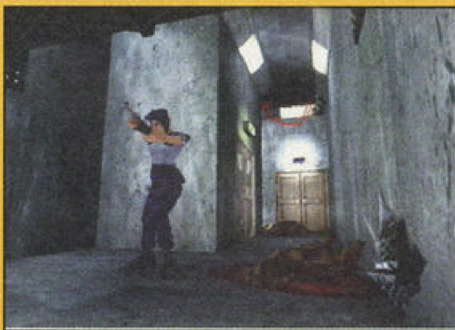
Caro GamesMaster

Che tu ci creda o no sto ancora giocando a Shellshock, e non riesco assolutamente a superare il quinto livello. Speravo proprio di ricevere qualche consiglio illuminante da te, magari qualche trucco, una strategia...

Ah, un patito della strategia e dei giochi militari. Diciamo che con Shellshock non hai fatto un affarone, ma dopotutto se ci stai giocando vuol dire che ti diverte, e questa è la cosa più importante. Per accedere al menu di test, nella schermata con il logo della Core premi ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, →, ⊗ molto velocemente. Da qui potrai selezionare il livello di partenza e mille altri particolri vari che non ti sto a raccontare perché molto probabilmente ti sarai già fiondato a provare...

SATURN

RESIDENT EVIL



Caro Games Master

Sto giocando a Resident Evil e ti devo confessare che ho trovato non pochi problemi a finirlo. Non è che per caso esiste qualche cheat per questo gioco? Quelli per Playstation funzionano anche con questa versione? Speriamo proprio di sì, perché questo gioco mi sta facendo impazzire!

Hmm... Se devo essere sincero, per la versione Playstation di Resident Evil non esiste assolutamente



nessun trucco, ma i fortunati possessori della versione Saturn possono contare su un particolare piuttosto interessante e curioso, e cioè la modalità "battaglia". Ecco come si ottiene: iniziate a giocare e salva la posizione. Resetta e alla schermata dei titoli tieni premuto X, Y e Z e quindi premi Start sul secondo pad (se non ce l'hai, sei sfortunati). Lo schermo lampeggerà: a questo punto premi Start sul primo pad ed entra nel menu delle opzioni. Se tutto è andato bene avrai a disposizione la voce Battle Mode, che di regola è selezionabile solo dopo aver finito tutto il gioco.

SEGA TOURING CAR

Caro Games Master

Non è che avresti qualche bel truccone per Sega Touring Car? Prometto d'esserti eternamente grato per qualsiasi cheat vorrai scovare per me...

Gratitudine, eh? Sono molto contento e soddisfatto. Comunque oggi mi sento particolarmente buono e indulgente, e ho deciso di rovistare nei miei immensi archivi alla ricerca di qualche trucco per Sega Touring Car. Mi dispiace, ma non ne ho trovato nessuno! Buonanotte.
Ci hai creduto, eh? Per questo gioco esistono tre modalità segrete, e ora andrò a spiegarti il sistema per attivarle: basta impostare una data particolare nell'orologio del Saturn (sai come si fa, no?). Ecco le date e i relativi effetti:
1/25/1997 – Per correre su una pista innevata.



4/1/1998 – Impostando la data sul primo di aprile dovrete guidare al contrario evitando tutti gli altri corridori. Questa va bene per i più temerari...
2/13/1998 – Correte sulle solite tre piste, però con la modalità "colpisci e fuggi", il che significa che per vincere dovrete eliminare a sportellate tutti i vostri avversari.

CHRISTMAS NiGHTS

Caro Games Master
Indovina che cosa mi hanno regalato a Natale? Ma ovviamente l'edizione natalizia di NiGHTS, e cioè (sorpresa, sorpresa) Christmas NiGHTS. Esiste per caso qualche trucco per questo bel gioco?

Impostando date diverse si possono ottenere dei risultati imprevedibili. Prova un po' queste e sappimi dire:
12/25/1996 – Babbo Natale
01/01/1997 – Messaggio di buon anno
02/14/1997 – Per usare Reala
9:00am – Lune crescenti
12:00am – Cuori
3:00pm – Caramelle
6:00pm – Stelle bizzarre
12:00pm – Confetti

GUN GRIFFON

Caro Games Master
Non so assolutamente più che fare con Gun Griffon per Saturn. Sono praticamente disperato: devi darmi una mano!

Qui si va nella preistoria! Un attimo che indosso il mio fido cappello alla Indiana Jones e comincio a scavare tra i trucchi dell'antichità, quelli incisi sulle tavolette di pietra dai sumeri. Uhm, Gun Griffon... Ecco qua! Nella schermata dei titoli, inserisci questi codici dopo che la scritta "Press Start" è apparsa: Munizioni infinite – B, B, B, C, Start; Invulnerabilità – sinistra, destra, B, C, C, Start

VARIE

Caro Games Master
Sono il tuo amico Bond, Games Bond. Pubblicheresti gentilmente questi trucchi che mi sono stati raccomandati da un lettore anonimo dal soprannome di "Dural"?





Mio caro Games, eccoti accontentato...

VIRTUA COP 2
Per avere opzioni aggiuntive nella schermata col titolo del gioco, inserite la pistola nel Player 1 e il Pad nel Player 2 e schiacciate su, giù, su, giù, A, X, B, Y, C, Z.

SONIC JAM
Se nella schermata principale si evidenzia Sonic World e si preme velocemente A e poi (tenendolo premuto) START (teneteli premuti finchè non ha finito di caricare), basta raccogliere 100 anelli in 60 secondi per far apparire una cosa nascosta.
Un'altra cosa: mettete il CD in un PC e scoprirete che in una directory si possono trovare le immagini del gioco e di Sonic (una prassi che peraltro Sega adotta in molti dei suoi giochi).

N64



DIDDY KONG RACING

Caro Games Master
Volevo sapere se per caso non avevi qualche trucco per l'unico gioco che è riuscito a battere Mario



Kart, e cioè Diddy Kong Racing. Che ne so, qualche trucco, un cheat mode, qualche password...

E se non ci fossi io, che cosa mai fareste? Ma sì che ho dei trucchi per Diddy Kong Racing... Potrebbe essere altrimenti? Inserisci queste password nel menu delle opzioni:
OFFROAD – go-kart a trazione integrale
VITAMINB – Banane che si rigenerano
BLABBERMOUTH – Sostituisce il clacson con una voce
JOINTVENTURE – Modalità adventure a due giocatori



BODYARMOUR – Tutti i palloni sono gialli
BOGUSBANANAS – Le banane rallentano i go-kart
OPPOSITESATTRACT – Tutti i palloni diventano magnetici
TOXICCOFFENDER – Tutti i palloni diventano verdi
BOMBSAWAY – Tutti i palloni diventano rossi
ROCKETFUEL – Tutti i palloni diventano blu
BYEBYEBALLOONS – Il computer non può raccogliere i power up
NOYELLOWSTUFF – Le banane non hanno effetto
TIMETOLOSE – Il computer diventa più intelligente
FREEFORALL – Tutti i palloni forniscono i power up di livello superiore
FREEFRUIT – Per cominciare con 10 banane
ARNOLD – Personaggi grandi
TEENYWEENIES – Personaggi piccoli
WHODIDTHIS – Elenco dei programmatori
DOUBLEVISION – Personaggi multipli
JUKEBOX – Per sentire la musica nelle opzioni
ZAPTHEZIPPERS – Rimuove le strisce dei turbo





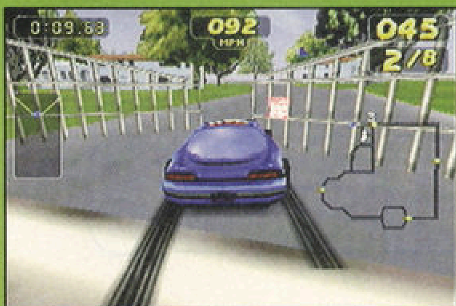


CLAYFIGHTER 63 1/3

Caro Games Master

Ho avuto la sfortuna di comprare Clayfighter e adesso sto cercando qualche trucco per farmelo sembrare più interessante...

Clay Fighter potrà anche essere un gioco scarso, ma almeno ha ben tre personaggi segreti da far saltare fuori che aumentano abbastanza l'interesse. Inserisci questi codici nella schermata della selezione dei personaggi:
Booger Man – Tieni premuto L e muovi il pad in alto, a destra, in basso, a sinistra, a destra e poi a sinistra.
Dr Kiln – Tieni premuto L quindi premi B, C-sinistro, C-alto, C-destro, C basso e A.
Sumo Santa – Per avere questo simpaticissimo personaggio premi A, C-basso, C-destro, C-alto, C-sinistro e B.



SAN FRANCISCO RUSH

Caro Games Master

Ho scovato quasi per caso questo San Francisco Rush, ho cominciato a giocarci e devo ammettere che mi sto divertendo parecchio. Non sai per caso se esistono dei codici per attivare altre auto o delle piste segrete?



Ho dei trucchi? Ha! Chiedi a me se ho dei trucchi! Ha dell'incredibile, che cosa credi, non siamo mica dall'estetista! Ecco il tuo trucco: prendi un bidone di cipria, del rossetto e... Ma sto scherzando, suvvia. Certo che ho dei trucchi! Guarda un po' qua.

Auto extra – Selezionate il circuito con il ponte interrotto e comincia a correrci sopra. Una volta raggiunto il suddetto ponte fai attenzione alla parte che sporge sulla sinistra. Accelera al massimo e punta verso quel punto. Una volta arrivato alla fine del ponte noterai una rampa: percorrrila il più velocemente possibile e atterrerai su un pallone. Quando avrai superato con successo il livello torna al menu principale e scoprirai di avere a disposizione tre nuove fiammanti auto.

Password ultrapotente
Inserisci questa password per completare le prime quattro gare nel Circuit Mode con una buona scorta di punti di vantaggio sugli altri concorrenti.
V V 9 # K K J 4 G C 4 F D
C M B G D L F E R C Q B B

Cambiare la gravità
Nella schermata del Setup tieni premuto il tasto Z e premi prima in alto e poi in basso sul pad. Rilascia il tasto Z e premi alto, basso, alto, basso. Apparirà un valore nella parte alta dello schermo. Ripeti il trucco per ottenere dei valori di gravità differenti.

Disattivare la collisione
Nella schermata del Setup premi destra, tieni premuto destra e premi C-destro, quindi lascia andare i due pulsanti e premi C-alto, C-sinistro, C-basso e Z. Se hai seguito il procedimento in maniera corretta apparirà il simbolo di un autobus.

Tempo infinito
Nella schermata del Setup tieni premuto Z quindi tieni premuto C-basso e poi C-alto. Tieni sempre premuto Z e lascia andare gli altri due pulsanti. A questo punto tieni di nuovo premuto C-alto e premi C-basso.

Modalita "ce l'hai"
Questa è una cosa divertente. Interrompi una gara di pratica a due giocatori con il comando Abort durante il conto alla rovescia per attivare una vera e propria partita di "ce l'hai". Il giocatore che "ce l'ha" dovrà riuscire a toccare la macchina dell'altro giocatore, "passandogliela". Chi "ce l'ha" al termine dei cinque minuti dati a disposizione perde.

Mine
Premi velocemente L, R, L, R, L, R nella schermata del Setup. Quando colpirai i coni con la tua macchina, esploderanno.

Piste al contrario
Premi alto, destra, basso, sinistra, basso, destra, alto, sinistra nella schermata del Setup per girare tutte le piste.
È sufficiente?!

SUPER MARIO 64



Ecco a voi una bella sanatoria che dovrebbe accontentare tutti i fedeli lettori che si sono appellati alla mia onniscenza per proseguire in Super Mario 64...

Caro GamesMaster

Come si apre il cannone fuori dal castello della principessa?
Maurizio Benelli – Bagni di Tivoli (RM)



È molto semplice: devi raccogliere tutte le 120 stelle nascoste per i vari quadri. Il cannone ti servirà poi per salire sul tetto del castello, dove troverai Yoshi (il dinosaurino verde) che ti regalerà 100 vite.

Caro Games Master

Vorrei avere l'elenco delle 15 stelle segrete, perché mi manca l'ultima e non riesco a trovarla.
Marco Livio - Cerea (VR) / Luciano Magnano – Belvedere (SR) / Andrea Lorenzini – Ciriè (TO)

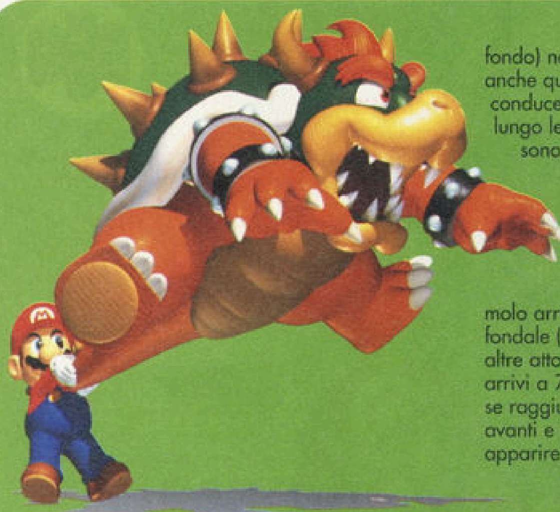
Dunque, vediamo un po': innanzitutto ce ne sono tre nei quadri degli interruttori rosso, blu e verde, poi ce ne sono altre tre nei livelli di bowser (6), due nello scivolo della Principessa Toadstool (la seconda te la regala solo se riesci a scendere in meno di ventuno secondi, e siamo a 8), due le ottieni catturando il coniglio nel sotterraneo del castello (devi catturarlo due volte, ovviamente, e siamo a 10), una nella stanza allagata che si trova di fronte al terzo quadro (11), una nel quadro zeppo di nuvole che si trova dalla parte opposta del 15° livello (12) e tre te le procuri parlando con i vari tizi con la testa a fungo che ti aspettano nelle stanze del castello. E quindici!

Caro Games Master

Sono bloccato in Mario 64: ho preso tutte e 120 le stelle e ho parlato con Yoshi ricevendo 100 vite. Cosa devo fare?
Marco Torello - Nizza Monferrato (AT)

Nulla. Hai finito il gioco: puoi semplicemente tentare di battere i tuoi record raccogliendo più monete possibile nei vari livelli.





Caro GamesMaster
Dove si trovano le 100 monetine nel quadro 9?
Luciano Magnano - Belvedere (SR)

Dunque... Facciamo così, non so quante siano esattamente le stelle nel nono quadro, però ti indicherò lo stesso il modo di raccoglierne abbastanza in modo da ottenere una stella. Dunque, nella prima sezione cilindrica (quella con il mulinello sul fondo) ne puoi raccogliere ben 42, contando anche quelle che si nascondono nel tunnel che conduce all'attracco del sommergibile. Nuota lungo le pareti di quest'area, perché le monetine sono visibili solo quando sei abbastanza vicino. Da lontano infatti tutti gli sprite come le monete, appunto, scompaiono, a differenza dei poligoni che rimangono visibili (in questo gioco, almeno).
Raccogliendo le otto monete rosse arriverai a 58, con le cinque che trovi sul molo arriverai a 63, con le tredici che trovi sul fondale (alcune vicine all'uscita del sottomarino, altre attorno all'alga che sta tra le due conchiglie) arrivi a 76. Infine, su una delle piattaforme sospese raggiungibili con le pertiche che si muovono avanti e indietro troverai un interruttore che farà apparire sei monete azzurre, per un totale di 30 monete d'oro. E siamo così arrivati a 106...

Caro Games Master
Nel giardino del castello, dove ci sono i fantasmi, c'è una fontanella che contiene una stella di pietra con un'iscrizione, che però Mario non riesce a leggere. Che cosa c'è scritto? È forse un supersegreto?
Andrea Lorenzini - Ciriè (TO)

Non c'è scritto nulla. E' semplicemente una decorazione... Ma non prendertela, ho cercato anch'io per ore di togliere quella stella! Ahem, intendo dire, quando nei rari momenti di relax dalla mia attività di onniscente mi sono dilettato con questo delizioso gioco...



DOOM 64

Caro Games Master
Esistono dei trucchi per Extreme G? In cambio ti offro queste password per Doom 64 (livello "Be gentle").
Mauro Moretto - Treviso

Caro Mauro,
ti ringrazio molto per le password, che dispenserò subito per rimediare all'errore che Games Bond ha commesso sul numero scorso: pubblicare codici incompleti... Ma Games Bond! Naturalmente scherzo, la verità è che la trasmissione via onde ELF era purtroppo incompleta, e il codice spedito da Games, allora distaccato in Mongolia, è stato tagliato. Codici per Extreme-G? Li puoi trovare sul numero di febbraio di Games Master!

Livello 5	CT9J	2L7F	8STF	Q3KB
Livello 11	NSNC	CDH5	XCWN	IZQB
Livello 15	3QZT	HC7R	SDN6	Z1VB
Livello 20	D723	HDX3	BCQ8	YDBB
Livello 24	Y89H	3CDH	6671	TWVB

zonaconsole



Siete bloccati nel vostro gioco nuovo di zecca, e vi vergognate di chiedere aiuto ai vostri amici? Bene, non deprimetevi troppo. Scrivetemi e cercherò di esaudire le vostre richieste.

Scrivete a:
AIUTO!
Games Master
zonaconsole
c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

SCHEDA DI AIUTO
Se volete, potete segnalarci quale gioco vorreste vedere analizzato sulle nostre pagine. Per farlo potete compilare la scheda sottostante oppure una simile indicando:

Nome della Piattaforma (PSX, N64, Saturn, ecc.)

....

Nome del Gioco (Quake, G-Police, Extreme-G, ecc.)

Trucco:

....



servizio segreti








Questo mese nominiamo il primo Games Bond honoris causa: trattasi di Paolo Dragone, che ci ha inviato un bel plico segretissimo contenente un bel po' di trucchi. Mi raccomando, continuate a scrivere perché Games Bond è sempre alla ricerca di prodi agenti da nominare!



TOTAL DRIVIN'

Entrate nella modalità a un giocatore e selezionate la Svizzera come pista. Cominciate a correre, e quando avrete coperto bene o male un quarto del tracciato dovreste arrivare davanti a un gruppo di case. Invece di sterzare per evitarle e continuare lungo la pista, continuate dritti (fidatevi). Quando avrete raggiunto la zona erbosa, recatevi dietro alle case, e presso una di queste dovreste poter scorgere una specie di globo arancione. Passateci sopra con la macchina e avrete attivato un livello segreto.



RESIDENT EVIL

Ecco un po' di trucchi assortiti per il tie-in non ufficiale de La Notte dei Morti Viventi.

Lanciarazzi
Per poter ottenere quest'arma con munizioni infinite dovrete semplicemente (in effetti non è che sia poi tanto semplice) portare a termine il gioco in meno di tre ore e quindi salvare la posizione. Quando ricomincerete a giocare, scoprirete che nel vostro inventario si nasconde appunto un bel lanciamissili corredato da una scorta infinita di missili.

Cambiare i vestiti
Portate a termine il gioco "bene" (recuperando tutti e due i membri della squadra S.T.A.R.S.), dopodiché salvate la posizione e ricominciate a giocare. A questo punto nell'inventario troverete la Special Key, che potrà essere usata per aprire la stanza di fianco allo specchio gigante. Ora potrete cambiare la divisa dei due personaggi...

Trucchi assortiti
Ecco un po' di suggerimenti utili per quando giocherete con Jill.

V-Jolt
Questo trucco risulta utile quando state cercando di ottenere il lanciarazzi (vedi sopra) o semplicemente volete risparmiarvi molti grattacapi. Se ignorerete il V-Jolt e usate il Bazooka e la Pianta 42, Barry arriverà in vostro soccorso armato di lanciafiamme levandovi dai guai.

Risparmiare i Proiettili
Usando il fucile a pompa, cercate di colpire gli zombi sparando da distanza ravvicinata e mirando in alto. Questo sistema vi farà risparmiare numerosi proiettili, dato che colpendo gli zombi in questo modo dovreste poter far saltare loro la testa usando un solo colpo. Questa tecnica unisce l'utile al dilettevole: si risparmiano proiettili e si osserva il sangue dello zombi schizzare da tutte le parti...

Le Pietre Rotolanti
Nelle caverne potrete evitare il secondo macigno che vi insegue utilizzando tre volte la manovella. Attenzione, però: in questo modo vi perderete il secondo disco e la mappa.

Il Ragno Gigante
Quando avrete ammazzato il ragno gigante o i vari ragnoni che girano per i quadri, lasciate la stanza e i ragni più piccoli scompariranno. Alternativamente, provate a camminarci sopra: i piccoli mostriciattoli verranno tutti quanti spiaccicati trasformandosi in una poltiglia verde.

Le Insegne
L'Insegna del Sole (Sun Crest): nella stanza con le armature, coprite le due prese d'aria con le statue e premete l'interruttore. Ora andate fino alla bacheca che si è appena aperta e potrete raccogliere l'oggetto di cui sopra.
L'Insegna del Vento: nella stanza che contiene questo oggetto potete vedere un varco nella balconata. Spingete la statua che si trova lì vicino, che cascando di sotto si spaccherà rivelando al suo interno una gemma blu. Raccoglietela e mettetela nell'orbita destra della testa della tigre per ottenere la seconda insegna.
L'Insegna delle Stelle: recatevi nella galleria contenente i corvi e ignorate i suddetti volatili (che a loro volta ignoreranno voi, a meno che non apriate il fuoco). Esaminate i quadri che troverete seguendo quest'ordine: New born, Infant, Lively Boy, Young Man, Middle Aged Man e Old Man. Per ogni quadro premete il pulsante che si trova sotto di esso, quindi premete quello che si trova sotto al dipinto con il lungo messaggio e otterrete la terza insegna.
L'Insegna della Luna: nell'attico potrete seguire due strade diverse: attirare il serpente fuori dalla sua tana o farlo saltare per aria e raccogliere l'ultima insegna.

Salvare Chris
Per salvare Chris dovrete recuperare tutti i dischetti e ottenere le parole chiave dal terminale. Successivamente, dovrete inserire i codici di cui sopra nel pannello di controllo con le tre luci che trovate all'interno del laboratorio. Tenete presente comunque che prima di liberare il vostro collega dovrete comunque sconfiggere il Tyrant.

Ecco dove si trovano i tre dischi:



1. Nella seconda biblioteca pigiate il pulsante rosso per accendere un riflettore, dopodiché spingete la statua nel cono di luce per attivare una stanza segreta. Su una scrivania all'interno di questa stanza troverete il primo disco.
2. Dietro la roccia gigante (vedi il trucco delle pietre rotolanti).
3. Sulla scrivania a fianco della stanza contenente i dati nel laboratorio.

Ed ecco infine dove potrete trovare tutte le armi:

Fucile a pompa
È appeso al muro nella stanza a fianco della trappola del soffitto che crolla. Nota: quando avrete preso il fucile e sarete usciti dalla stanza, il soffitto comincerà a scendere. A questo punto possono succedere due cose, a seconda di quello che avete fatto sino a quel momento: se la porta dietro di voi è chiusa a chiave, niente paura, perché Barry verrà a salvarvi sfondando la porta. Se invece la porta è aperta, rimettete il fucile a posto e sostituitelo con quello rotto.

Bazooka
Accanto ai resti di Forrest. Nota: se volete, potete anche non esaminare il cadavere (se vi fa impressione). In questo modo, eviterete anche di attirare i corvi.

Magnum
Nella stanza con le teste degli animali, i colpi della magnum, i colpi del fucile e gli ordini di Wesker spostate la scala fino alla testa del cervo. Accendete le luci, togliete l'occhio al cervo e infilatelo nell'orbita sinistra della tigre per mettere le mani sull'arma preferita di Barry.

PANDEMONIUM 2

Eccovi tutte le password per accedere ai vari livelli di Pandemonium 2

1. Non serve alcuna password

2. OMBCDBIB.
3. FDAEGEBA.
4. AFAABJAG.
5. NGECHBBB.
6. FPCBOCCI.
7. GAKAOCDA.
8. IFBBJIGF.
9. KOBBJIAI.
10. NMEGGBKB.
11. ALIIDJFE.
12. LIBBJBGI.
13. AOAIDKBI.
14. IABBJMKN.
15. IABBJIMN.
16. OAECGBLT.
17. LABBJIBA.
18. FHKAOCAM.
19. AKEIDKIF. (Boss Finale)

G-POLICE

Password ultimo livello – SAGLORD
Tutte le armi – Tenete premuto L1, L2, R1, R2, ●, ●, ●

TWISTED METAL 2

Per ricaricare tutta l'energia investite dieci pedoni.
Piste segrete - Nella modalità a due giocatori inserite questo codice:
▲, ▼, L1, R1, ▼, ◄, R1, D
Invulnerabilità – Tenete premuto R1, R2, L1, L2 e premete ▲, ▼, ◄, ►, ►, ◄, ▼, ▲.
Per sparare il Freeze o il Napalm dietro di voi premete ◄, ►, ▼, ◄, ►, ▲
◄, ►, ▼, ►, ◄, ▲

Armi più forti– Tenete premuto R2 e premete ▲, ▼, ◄, ►, ►, ◄, ▼, ▲
Invisibilità – ►, ▼, ►, ▲.
Livello di Dark Tooth
Axle – ● ● ● ● _ ●
Grasshoper – ○ _ ○ ● ● _
Hammerhead – ● ● ● _ ● ○
Mr Grim – ● ● ● ● ●
Mr Slam – ● _ ● ● ● ○
Outlaw 2 – _ ● ○ _ ● _
Road Kill – ● ● ○ ● ● ○
Shadow – ● ● _ ● ● _
Spectre – ○ ● ● ● _ ●
Thumper – ● _ ● ● ○ ●
Twister – ● _ ● ● ○ ●
Warthog – ● ● _ ● ● ●

MORTAL KOMBAT 2

Inserite il codice 221-557 nella schermata Character Vs in modo da poter sparare il vostro avversario fuori dallo schermo con un uppercut in tutti i livelli.

B.O.B

Nella schermata delle password inserite il codice 593172 e partirete dal terzo livello con 99 vite e tutto quello che potreste desiderare.

POWER RANGERS

Inserite uno di questi codici per abilitare un mini-picchiaduro uno contro uno:
1212 1007 0411

THE CROW: CITY OF ANGELS

Ecco un po' di codici che possono servire a rendere un po' più interessante questo gioco:
Personaggi smilzi – ● ● ○ ● ○ ○ ● ○ ● ●
Personaggi con il collo lungo – ○ ● ● ● ● ● ● ● ○ ●
Modalità debug – ● ○ ● ● ● ● ● ● ○ ●
Osservare le animazioni – ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

TUROK: DINOSAUR HUNTER

In qualsiasi gioco si debbano menare, mutilare e massacrare i dinosauri c'è sempre da divertirsi. Se la pensate come me, provate a inserire questo codice nel menu delle password di Turok - Dinosaur Hunter:
NTHGTHDGDCRTDTRK
A questo punto dovreste poter accedere a tutti i trucchi del gioco direttamente dal menu delle opzioni.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Tutte queste password vanno inserite nella schermata d'immissione del proprio nome. Se vi va, potete anche inserirne più di uno alla volta.
1. CMTOON – Per ottenere dei fondali stile cartone animato.
2. CMCOPTER – Per attivare la vista dall'elicottero.
3. XBOOSTME – Per rendere più veloce la vostra auto.
4. CMDISCO – Per avere della nebbia colorata.
5. CMRAINUP – La pioggia sale verso l'alto.
6. CMCHUN – Sparisce il cruscotto e rimangono solo le mani del pilota.
7. CMLOGRAV – Per correre con la bassa gravità.
8. CMGARAGE – Per attivare l'autoblindo e la Cadillac.
9. CMSTARS – Per far apparire le stelle.
10. CMNOHITS – Per passare attraverso le altre auto.

DUKE NUKEM 3D

Quando state per arrivare al primo boss, aprite la porta in fondo al corridoio e non entrate nella stanza. Muovetevi leggermente indietro e sparate con tutto quello che avete. In questo modo, voi potrete colpire il vostro avversario liberamente, mentre questi non riuscirà nemmeno a scalfirvi. Se la porta si chiude, apritela di nuovo e continuate a sparare.

G-POLICE

"Mentre mi stavo trastullando con G-Police, ho scoperto un trucco davvero molto interessante. L'ho scoperto per caso giocherellando con il pad nella schermata degli armamenti, e l'ho successivamente provato più e più volte fino a ottenere le sequenze che ora vi vado a illustrare", questo il messaggio in codice arrivato da Games Bond...

Invincibilità
Eseguite il trucco nella schermata del briefing, quella nella quale la donna legge. Qualsiasi cosa facciate, comunque, non premete start.

Armi Infinite
Eseguite il trucco nella schermata nella quale vengono visualizzate le armi. Questa volta però non dovrete assolutamente premere ●.

Il Trucco!
Tenete premuto R1+R2+L1+L2 e premete ●+▲, quindi (sempre tenendo premuti i pulsanti) premete alto + sinistra + ● e infine (ancora coi pulsanti premuti) premete ◄ + ●. Questo serve a effettuare una specie di movimento semicircolare sia sul D-Pad sia sui tasti. Se avete eseguito tutto in maniera corretta sentirete un effetto sonoro come se aveste premuto ● o Start. Se usate questi trucchi il gioco non vi permetterà di passare i livelli, ma potrete divertirvi lo stesso.

DRAGON BALL Z FINAL BOUT

Nella sequenza animata iniziale, quella con la faccia di Goku, premete ►, ◄, ▼, ▲, ►, ◄, ▼, ▲. Sentirete un effetto sonoro. A questo punto pigiate cinque volte il tasto ● e nove volte il tasto ●. Sentirete un altro suono. A questo punto avrete a disposizione sette personaggi nascosti assortiti più un personaggio davvero speciale, ovvero la versione Super Sayan 4 di Goku, tratta dalla serie Dragonball GT.

DOOM 64

Ho qui per voi una bella password per *Doom 64*. Inserite W93M 7H20 BCYO PSVB. Questo codice vi garantisce 100 di energia, 200 d'armatura, tutte le armi, le munizioni e uno zaino. Vi ritroverete anche con tre pentacoli, che rendono il vostro laser tre volte più potente del BFG: con questa nuova arma potenziata potrete ammazzare il mostro finale in una manciata di secondi. Grazie a questi tre pentacoli inoltre potrete chiudere i cancelli dai quali escono i mostri nel quadro finale del gioco.

DONKEY KONG COUNTRY 2

99 Vite
Per ottenere 99 vite andate nel livello intitolato Hot Heads. Raggiungete la sezione del livello dove potete trovare la cassa contenente il ragno. Prendete l'aracnide in questione e tenetelo fino a quando non arriverete al cartello che vi dirà di lasciarlo andare. Saltate oltre il cartello in modo da trasformare il ragno in una vita. Raccogliete la vita, spostatevi poco prima del cartello e lanciate in aria il secondo giocatore. Atterrerete in un barile che vi porterà in una stanza bonus contenente un ragno. Completate la stanza in questione e verrete fuori con il mostriciattolo appresso. Trasformatelo in una vita seguendo il metodo di prima e ripetete finché ne avete voglia.

VIRTUA FIGHTER

Giocare usando Dural
Nella schermata di selezione dei personaggi premete giù, su, destra e quindi Del + sinistra.

KIRBY'S DREAM LAND

Ho scoperto come rendere ancora più difficile *Kirby's Dream Land* su Game Boy. Nella schermata dei titoli premete su, A e select. Apparirà la scritta "extra game". Premete start e scoprirete che il gioco è diventato molto più difficile di prima.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

In *MK Trilogy* per Nintendo 64 potete battere Shao Kahnai livelli Very Easy, Easy, Medium e Hard semplicemente effettuando il Teleport Stomp con Sheeva: basta muovere giù e poi su. Continuate a eseguire questa mossa e potrete eliminare il superboss senza colpo ferire.

SUPER MARIO 3

Nel secondo livello del mondo desertico c'è un tizio armato di martello che salta avanti e indietro e vi bombarda a più non posso. Sconfiggetelo, impadronitevi del martello e terminate il quadro. Una volta raggiunta la mappa, recatevi nell'angolo in alto a destra dello schermo fino a quando non incontrerete una roccia. Spaccatela con l'utensile appena recuperato e apparirà un passaggio. Seguite la strada e otterrete un flauto, che può essere usato per saltare parecchi quadri.

MICRO MACHINES '96

Selezionate la modalità a otto giocatori e quando si tratterà di scegliere i personaggi pigiate AA, BC, AA, BC per ottenere un

tracciato segreto.

STREET FIGHTER 2 TURBO

Quando appare la schermata dei titoli premete: basso, sinistra, alto, destra Y e B sul secondo pad. A questo punto sarete in grado di cambiare la velocità del gioco ben oltre i limiti normalmente consentiti.

HEXEN

Per accedere a un menu segreto seguite questo metodo: entrate nel menu delle opzioni e tenete premuto R2, dopodiché premete ▶, ▼, ▶, ⊗, ⊙. Se avrete eseguito l'operazione correttamente dovreste udire un effetto sonoro. Ora tornate al gioco, e nel menu che appare mettendo in pausa dovreste scorgere una nuova opzione, che vi permetterà di avere energia infinita, tutte le chiavi e mana in quantità.



MD DESERT STRIKE

Se volete cominciare a giocare dal terzo livello con più di un milione di punti, cinque vite e Jake come co-pilota inserite questa password: TQQQLOM. Uscite quindi dalla schermata della password, rientrateci e inserite WLABBEN. Voilà!

COMMAND & CONQUER: COVERT OPERATIONS

Se nel prompt dei comandi batterete C&C FUNPARK per lanciare il gioco vi ritroverete a combattere contro dei dinosauri.

DARK FORCES

Durante una partita inserite questi codici:
LADATA: Vi fornisce le coordinate della vostra posizione.
LANTFH: Per teletrasportarvi.
LAJABSHIP: Per andare direttamente alla nave di Jabba.
LAPOSTAL: Tutte le armi e i power up.
LAIMLAME: Invincibilità.
LARANDY: Armi superpotenti (per un tempo limitato).
LASKIP: Termina il livello.



DESCENT 2

Inserendo il codice ORALGROOVE durante una partita otterrete tutte le chiavi.

EARTHWORM JIM 2

Inserite questi codici durante una partita:
Itsawonderful: Vita Extra
Popquizshot: 1000 proiettili
Onandonandon: Un sacco di "continue"
Hatman: Trasforma Earthworm Jim in un buffo personaggio stilizzato
Bloated: Cambia la pettinatura del personaggio (?)
Sweaty: Labbra più grandi
Pusfilled: Crescono delle antenne a Jim
Malformed: Jim con gli occhiali

HEXEN

Mettete la pausa e battete CONAN per avere tutte le armi e le munizioni. In alternativa, inserite GREEDY per avere tutti i power-up.

QUAKE

Aprite la console (premendo il tasto in alto a sinistra sulla tastiera, di fianco al tasto 1) e battete GOD per diventare invincibili, FLY per volare, NOCLIP per passare attraverso i muri, IMPULSE 9 per avere tutte le armi e IMPULSE 255 per attivare il Quad Damage.



WORMS

Battete BAABAA or BOBJOB per ottenere bombe-banana, bombe-pecora e colpi di mini gun infiniti. Quando fate fuoco con il mini gun tenete premuto F1 per sparare dei missili invece che dei comuni proiettili, il che significa che con un colpo ben piazzato riuscite a infliggere fino a 500 danni in un colpo solo. Se l'avversario non muore per i danni inflitti (improbabile) verrà comunque sparato fuori dallo schermo.



THEME HOSPITAL

Immettete il numero 24328 sul fax e premete il tasto verde, quindi inserite questi codici mentre state giocando:
CTRL Y: Va alla fine dell'anno
CTRL C: Completa tutte le ricerche
SHIFT C: vi vengono regalati $10, 000
SHIFT CTRL C: Per avere tutti gli oggetti del gioco.
Se invece immettete il numero 7278 nel fax verrete spediti automaticamente al quadro dove dovrete ammazzare i ratti.

DUNGEON KEEPER

Quando nel vostro dungeon arrivano delle mosche o degli scarabei, torturateli in modo da trasformarli in fantasmi: diventeranno molto più forti e utili di prima. Inoltre, cercate di costruire una tana di almeno 25 caselle, dato che in questo modo avrete più probabilità di attirare i Demoni Biliosi.

THEME PARK

Quando vi viene chiesto il nome, inserite Horza, quindi durante la partita premete CTRL Z, Shift Z, CTRL Shift Z e Alt Zper ottenere tutte le costruzioni del gioco. Tenete poi premuto C per ottenere un sacco di soldi.

ATOMIC BOMBERMAN

Nel menu principale premete sei volte CTRL-E per attivare un'opzione che vi permetterà di modificare le mappe.

PANDEMONIUM 2

Vite Infinite

Entrate nella schermata della password e inserite la parola IMMORTAL. A questo punto dovrebbe comparire il messaggio "Life of the Party" nella parte bassa dello schermo. Ora avete due possibilità: potete cominciare da zero o potete inserire la vostra password e continuare la partita : in ogni caso avrete 31 vite a disposizione. Quando sarete a corto di vite, inserite di nuovo questa password e ne otterrete altre 31. Facile, no?

Invincibilità:

Se inserirete come password la parola NEVERDIE, apparirà un messaggio nella parte bassa dello schermo che dice "You can't touch this". D'ora in poi sarete invincibili. Bello, eh?

V-RALLY '97

Quando apparirà il logo Infogrames premete ▲, ⊗ e ●. Apparirà la scritta "Lock Off".
In uno qualsiasi degli schermi di selezione effettuate uno qualsiasi dei seguenti movimenti per attivare diversi cheat mode.
Tempo infinito – ◀ + L1. La gara nella modalità Arcade continua anche se finisce il tempo.
Piste strette – ◀ + L2.
Diventano selezionabili diciotto nuove piste. Potete ottenerle anche finendo il gioco in modalità ACE.
Per ottenere la Jeep – ◀ + R1. La Peugeot 106 Maxi viene sostituita da una piccola Jeep.
Ricomincia la gara – ◀ + R2. Vi permette di ricominciare la gara Arcade in qualsiasi momento.
Debug – ◀ + ▶. Durante il gioco vengono visualizzate delle informazioni relative al debug. Premendo Start appariranno ulteriori informazioni comunque prive di una qualsiasi utilità



KILLER INSTINCT

Ecco una mossa abbastanza interessante da utilizzare quando giocate con Spinal. Premendo destra, destra, Y, destra, destra, Y, basso, basso, Y e Spinal si trasformerà nel personaggio usato dal vostro avversario.

MECH WARRIOR 2 – MERCENARIES

Tenete premuto CTRL, ALT e Shift e immettete i seguenti codici:
Munizioni infinite – I SEEN FIRE AND I SEEN RAIN.
Jumpjet illimitati – CRAZY SEXY COOL
Fa esplodere il vostro bersaglio – RED JACK AND THE RULES.
Usate questi codici e tutto vi sembrerà più facile...

MARIO KART 64

Nel tracciato Rainbow Road, subito dopo aver iniziato a correre, scendete per circa un quarto del rettilineo che va verso il basso e saltate giù dal bordo a sinistra in modo da atterrare sulla pista più in basso, saltando una discreta sezione del tracciato.
Nel tracciato Royal Raceway, cercate la fine del muro bianco e rosso e non seguite la curva. A questo punto, se avete un turbo a disposizione, usatelo e saltate. Se colpirete la parte marrone della montagna apparirà Lakitu che vi raccoglierà e vi appoggerà sul ponte, facendovi risparmiare un po' di strada. Lo sapevate che potete anche scalare le montagne nel tracciato Koopa Troopa Beach?

PANDEMONIUM

Entrate nella schermata delle password e immettete questi codici per ottenere un po' di effetti decisamente interessanti:
EVILDEAD – nemici immortali
INANDOUT – I livelli durano pochissimo
THETHING – Il personaggio si trasforma
HARDBODY – Invincibilità
BODYSWAP – I personaggi si cambiano d'aspetto l'uno con l'altro
OTTOFIRE – Arma permanente
VITAMINS – Un sacco di vite
CORONARY – Un sacco di cuori
TOMMYBOY – Inclinazione massima
CASHDASH – Aumenta la velocità

WIPEOUT 2097

Veicoli "bestiali": quando il gioco sta caricando, tenete premuto L, R e basso sul pad. Quando comincerete a giocare, scoprirete che tutte le astronavi sono state sostituite da degli animali.
Scuderia Piranha – In una schermata di selezione qualsiasi tenete premuto L e R più basso e premete A, X, B, Y, C e Z per attivare la nave Piranha (che non può usare le armi ma è molto più veloce e maneggevole delle altre navi).
Mitragliatrice – Quando il gioco sta caricando tenete premuto L, R e basso, quindi premete due volte X. A questo punto potrete sparare in qualsiasi momento con un'arma dai colpi infiniti!

MAGIC CARPET

Entrate nel menu del test del sonoro e ascoltate i seguenti effetti nell'ordine che vi forniamo: 11, 31, 15, 5, 26 e 22. A questo punto potrete selezionare il livello di partenza. Dopo aver attivato questo trucco, mettete il gioco in pausa e premete X per avere tutti gli incantesimi, Y per ricominciare il livello, Z per avere più mana, A per ammazzare tutte le creature, B per ammazzare tutti i maghi e C per guarirvi.



SIM CITY 2000

Costruite uno stabilimento balneare e legalizzate il gioco d'azzardo. Aspettate un po' e apparirà una nave. Spostate il cursore sulla barca e premete il tasto L. Apparirà una slot machine, che potrete usare spendendo dieci dollari alla volta. Buona fortuna!

ALIEN TRILOGY

Tutte le armi – F1SH1NGF0RGVNS
Selezione del livello – FLYTO xx dove 'xx' è il numero del livello.

CLOCKWORK KNIGHT

Selezione del livello – Nella schermata dei



titoli premete sinistra, su, destra, basso, basso, destra, destra, su e quindi premete il tasto R.



FELONY 11-79

In questo gioco ci sono 12 veicoli segreti: per ottenerli tutti dovrete seguire diversi metodi, non tutti sempre evidenti. Ecco la lista completa:

RCC – Si trova su uno scaffale nella parte più a sinistra del centro commerciale alla fine del livello di Parigi

F1 – Finite il primo quadro senza distruggere nulla

PLC – Finite il secondo livello senza distruggere nulla

TNK – Finite il terzo quadro senza distruggere nulla

PCS – Terminate il primo quadro in meno di quattro minuti

GTI – Terminate il secondo quadro in meno di quattro minuti

DBL – Terminate il terzo quadro in meno di quattro minuti



VPR – Causate danni per 1.000.000 di dollari e terminate il primo livello

ELS – Causate danni per 2.500.000 di dollari e terminate il secondo livello

360 – Causate danni per 2.500.000 di dollari e terminate il terzo livello

GTK – Passate l'autovelox del secondo livello a più di 114 miglia orarie

SSP – Passate l'autovelox del secondo livello a più di 144 miglia orarie

GOLDENEYE 007

Ecco un simpatico trucco per Goldeneye su Nintendo 64. Nel livelllo del bunker di Severnaya, selezionate le mine col telecomando e andate nella stanza di controllo. Piazzate una mina su ognuno dei monitor appesi al soffitto (tenete premuto R per mirare). Fatele saltare tutte stando molto lontani, quindi procuratevi altre mine. Ora quando premerete Z le mine non verranno più lanciate in giro ma rimarranno sospese a mezz'aria.

EXTREME-G

Ecco un trucco per l'unico gioco di moto esistente su Nintendo 64. Dopo aver completato il gioco in modalità Atomic, se inserite al posto del vostro nome la parola "roller" (senza le virgolette e in minuscolo) la vostra moto, e quelle dei vostri avversari, verranno trasformate in qualcosa di molto più curioso. Dopo aver inserito il trucco potrete comunque inserire il vostro nome reale, e se vorrete disattivarlo basterà inserirlo nuovamente. Buon divertimento...

TEKKEN

Accendete la PlayStation (con il CD del gioco inserito) e pigiate immediatamente i tasti ●, ●, ● e ● sul secondo pad. Quando apparirà Galaga durante il caricamento di Tekken scoprirete di avere a disposizione due astronavi agganciate. Fate fuori tutti i nemici e potrete giocare utilizzando Devil Kazuya (bello, eh?). Eccovi poi un po' di mosse speciali:

King – Avanti-basso e ●, ●. Avanti- basso, ●, ●, ●.

Yoshimitsu – Indietro, indietro, ●. Indietro-basso e ●.

Law – Mentre state camminando continuate a premere ● per sferrare dei cazzottoni.

Kazuya – Avanti, avanti, ● e ●.

Paul – Basso, avanti, ●

Giocate un torneo intero senza cambiare mai personaggio. Quando avrete finito, entrate nel menu di selezione dei personaggi, spostatevi su Yoshimitsu, pigiate a sinistra e potrete giocare con uno dei boss. Continuate a seguire questo metodo con ogni personaggio e potrete provare tutti quanti. Se invece vincerete un torneo senza mai venire sconfitti potrete usare Heiachi Mishima. Tenete poi presente che quando siete stesi sul pavimento potrete premere indietro, ● e ● o avanti, ● e ● per alzarvi velocemente e allo stesso tempo colpire l'avversario.



CONTRA – LEGACY OF WAR

Per usare questi trucchi dovrete inserire i codici nella schermata principale.

Selezione delle armi – L2, R2, L1, L2, ▲, ▼, ▼, ▲

Continue illimitati – L2, R2, L1, R1, ◄, ►, ►, ◄

2EXTREME

Ecco un veloce elenco di tutti i possibili "trick" (o acrobazie) effettuabili in questo gioco tutto sommato discutibile ma a sprazzi divertente (sempre che vi piacciano le competizioni sportive "alternative"):

Skateboard – ●, ●, ●, ●

Snowboard – ●, ●, ●, ●

Rollerblade – ●, ●, ●, ●

Mountain Bike – ●, ●, ●, ●

COMMAND & CONQUER

Mettete il gioco in pausa e inserite questi codici per ottenere alcuni effetti veramente interessanti.

Missile Nucleare – A, B, C, sinistra, basso, destra, alto, sinistra, basso, destra, alto, A.

Cannone a Ioni – A, B, C, sinistra, basso, destra, alto, sinistra, giù, destra, alto, B

Air Strike – A, B, C, sinistra, basso, destra, alto, sinistra, basso, destra, alto, C

Aggiunge 5000 crediti – Destra, sinistra, A, B, C, Z, Y, X, destra, sinistra

Laboratori Chimici – C, destra, A, Z, Y, B, Alto, B, B, A

Tutte le unità nel menu – Y, A, B, B, A, basso, A, B, B, A, basso, alto

Tutta la mappa – alto, basso, destra, sinistra, A, alto, basso, destra, sinistra, A

Orca armati di laser – X, Y, Z, destra, basso, sinistra, alto, destra, basso, sinistra, alto, X



FORMULA 1 '97

Per accedere a tutte le piste nascoste, raggiungete la prima posizione nel primo circuito e abbandonate la gara. In questo modo otterrete il massimo dei punti. Completate tutta la stagione con lo stesso sistema e otterrete tutti i percorsi, persino quello anni '60 con la grafica in bianco e nero.



SUPER MARIO LAND 2

Quando perderete una vita, prima di veder Mario "cascare fuori dallo schermo", spegnete il Gameboy e quindi riaccendetelo. Selezionate la vostra ultima partita salvata e quindi ricomincerete a giocare dall'ultimo round raggiunto con tutte le vite.



MARIO KART 64

1. Sul Monte Choco, usate un turbo sulla prima cunetta che incontrerete. Così facendo dovreste ritrovarvi sulla strada che si trova oltre alla montagna, saltando così un sacco di strada. Può sembrare difficile all'inizio, ma con un po' di pratica riuscirete a eseguire questa manovra che vi aiuterà non poco.

2. Donkey Kong's Jungle Parkway: questo trucco è molto più semplice e anche meno utile. Quando oltrepassate il ponte e entrate nel tunnel, andate a sinistra e invece di seguire la strada curvando salite sulla collina. Tra l'altro, non girate immediatamente appena usciti dal tunnel e non sterzate immediatamente o centrerete in pieno il muro.



NEED FOR SPEED 2

Per guidare un'edicola al posto dell'auto usate come nome STDCME

Per guidare delle persone al posto della vostra auto usate come nome STDAME

Sempre più bizzarri...



ALIEN TRILOGY

Inserite questa password nella apposita schermata: 1GOTP1NK8CIDBOOTSON. Dopo averla confermata con il pulsante Accept, uscite dalla schermata delle password e tornate al menu principale. In fondo alla lista delle opzioni dovrebbe essere apparsa una nuova voce, che vi permetterà di selezionare l'invulnerabilità, le munizioni infinite e il livello di partenza.



LOADED

Saltare i livelli – Premete Start e tenete premuto L1 ed L2 per dieci secondi, quindi premete ●, R1, ◄, R1, ●, ●, R2, R2, ●,●,● e ●.

Ottenere vite extra – Premete Start e tenete premuto L1 ed L2 per dieci secondi, quindi premete ◄, ▼, ►, ●, ●, ●, ●.



WAR GODS

Se volete ottenere l'invincibilità per il primo giocatore utilizzate il codice 2358 nell'apposita schermata. Per disattivarla inserite 8532, oppure usate 7879 per potenziare il primo giocatore.





SHADOW WARRIOR

Se vi siete divertiti con questa parodia dei film d'azione giapponesi allora probabilmente apprezzerete questi trucchi che lo renderanno decisamente meno difficile (premete T e poi immettete il codice):

SWCHAN – Invulnerabilità

SWGIMME – Tutte le armi, le munizioni e gli oggetti vari

A proposito, evitate di premere T quando siete vicini a un nemico, perché non riuscirete più a muovervi (e quindi prenderete un sacco di mazzate).



SUPER MARIO 64

L'albero delle vite

Raggiungete l'albero più vicino alla cascata (all'esterno del castello) e scalatelo. Otterrete una vita extra: rientrate nel castello, uscite, scalate di nuovo l'albero e così via. Ripetete il processo quante volte volete per ottenere un sacco di vite.

Controllare la fine del gioco

Se avete un altro pad inserito nella porta 2 potrete controllare la telecamera durante la sequenza finale del gioco. Forte!



SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Usare Akuma

Se volete usare questo trucco con il primo giocatore dovrete spostare il cursore su Morrigan, tenere premuto Start e quindi premere basso, basso, basso, sinistra, sinistra, sinistra e A: apparirà Akuma. per il secondo giocatore invece dovrete spostare il cursore su Felicia, tenere premuto Start e pigiare basso, basso, basso, destra, destra, destra e A.



Usare il talismano di Hsien Ko

Per il giocatore uno si deve piazzare il cursore su Morrigan, quindi tenendo premuto Start bisogna spostare il cursore di due spazi a sinistra fino a giungere su Hsien Ko e poi premere A. Il personaggio selezionato sarà quindi il pezzo di carta che di solito balla accanto a Hsien Ko.



FIFA 64

Dopo aver segnato un gol pigiate i pulsanti C per ottenere diversi effetti:

C-Alto – Sirena

C-Sinistra – Tamburi veloci

C-Basso – Tamburi lenti

C-Destra – Tizio che urla "GOOOL!" (tenete premuto il pulsante).

Se spostate il joystick a sinistra, destra, sinistra e destra la folla fischierà.

Quando appare il logo della FIFA pigiate A, B, A, B, B, A, Z. Potrete ora modificare il logo in questione colorandolo!



KILLER INSTINCT GOLD

Codice per usare Gargos: nella schermata con le schede dei personaggi pigiate Z, A, R, Z, A e infine B. Se avete fatto tutto correttamente sentirete una risata.



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Macchina segreta (la Lancia Stratos!) – X, Y, Z, Y, X nel menu principale.

Pista segreta – premete X, Y nel menu principale.

Piste al contrario – premete Y, C nella schermata della selezione dei circuiti.



DUKE NUKEM 3D

"Ho scoperto un trucco apparentemente inutile per Duke Nukem 3D. Se tenete premuto X, Y, Z, R, L per circa dieci secondi

apparirà la scritta "Input info on" al posto del livello di difficoltà. Il bello è però che non si riesce assoultamente a scoprire a che cosa serva: se avete una qualche idea in proposito, fatemelo sapere perché sono veramente curioso". Così ci dice il nostro agente segreti Gamles Bond.

ISS 64

Giocatori con il testone

Inserite questo codice nella schermata principale: C alto, C alto, C basso, C basso, C sinistra, C destra, C sinistra, C destra, B, A e quindi tenete premuto Z e premete Start. In questo modo il gioco rimarrà praticamente lo stesso ma sarà molto più buffo da vedere.

PC ACTUA SOCCER

Per segnare un gol in rovesciata seguite questo sistema. Quando il portiere della squadra avversaria si appresta a effettuare una rimessa, corretegli incontro e continuate a premere il tasto del passaggio: la palla si bloccherà a mezz'aria, più o meno all'altezza della vita. A questo punto, avvicinatevi alla sfera e premete il tasto del tiro per effettuare una spettacolare rovesciata che vi farà segnare nella maggior parte dei casi.

Arcade KILLER INSTINCT 2

Ecco una simpatica combo da 80 colpi per il giovane Jago: L, D, DR+FP, pausa, D, DR, R, FP, pausa, DR, D, DL (D DL L + FP), pausa, D, DL, L, DL + FK e quindi R, D, DR + MP.

PC SIM CITY 2000

Ecco un sistema per ottenere tutte le onorificenze e guadagnare anche 5.000 dollari senza sforzo:

1. Premete CTRL-F3
2. Cliccate sull'icona che fa ruotare la visuale in senso anti orario.
3. Cliccate sul pulsante Resize (nell'angolo in basso a destra della finestra di visualizzazione della città).
4. Cliccate sulla finestra dello status.
5. Cliccate sull'icona della popolazione.
6. Cliccate in un punto qualsiasi all'interno della finestra contenente la città.
7. Attivate il menu dei disastri e selezionate la riga orizzontale situata tra Riots e No Disasters.

Ecco fatto! Buon pro vi faccia...

Scrivete P O R N per sentire un tizio che dice "I can't get enough!".

Scrivete D A M N, D A R N, H E L L o H E C K e tutte le vostre zone residenziali verranno occupate da delle chiese (fatelo solo se siete curiosi, dato che non c'è modo di invertire il procedimento e tutte le vostre case saranno perse per sempre).

Per ottenere 500.000 dollari e tutte le onorificenze varie cliccate sulla barra degli strumenti come se voleste spostarla e quindi battete B U D D A M U S. E infine, un metodo per ottenere più di un milione di dollari all'anno (è un po' complesso ma ne vale la pena). Cominciate una nuova città nell'anno 2000 e non costruite assolutamente nulla. Battete la scritta FUND e prendete un prestito al 25%. Riscrivete FUND e ri-prendete un altro prestito al 25%. Ora aprite la finestra del budget e quindi quella dei prestiti. Chiedetene un terzo e vi verrà offerto con una percentuale pari a ".%". Se la percentuale non corrisponde, vuol dire che avete sbagliato qualche cosa oppure avete già cominciato a costruire, il che significa che dovrete ricominciare da capo. Accettate il prestito a .% e pagate immediatamente gli altri due al 25%. Chiudete la finestra dei prestiti e scordatevene: d'ora in poi riceverete quasi un milione di dollari e mezzo l'anno!



MD SONIC

Selezione dei livelli – Nella schermata dei titoli premete alto, basso, sinistra e destra fino a quando non sentirete un effetto speciale. Tenete quindi premuto A e pigiate Start.

MD SONIC 2

Selezione dei livelli – Entrate nella schermata delle opzioni e fate partire le musiche 19, 65, 9, 17 con l'opzione del test audio. Se avete eseguito il tutto correttamente sentirete un effetto sonoro.

Premete Start per uscire dalla schermata quindi tenete premuto A e pigiate Start per scegliere il livello di partenza.

MD SONIC 3

Selezione dei livelli – Dopo la visualizzazione del logo Sega, quando Sonic si trasforma in una palla, premete alto, alto, basso, basso, alto, alto, alto, alto. Se siete stati abbastanza veloci sentirete un effetto sonoro.

Ora premete in alto nella schermata dei titoli e apparirà una schermata che sembra quella della selezione delle musiche, e che invece vi permetterà di scegliere il livello di partenza.

MD SONIC 3D

Selezione dei livelli – Nella schermata con la scritta "Press Start" premete basso, A, destra, A, C, Alto e Basso. Ora tenete premuto A e pigiate Start.

MD TOY STORY

Saltare i livelli – Nella schermata con la scritta "Press Start" premete A, B, destra, A, C, A, basso, destra e A. Sentirete una risata: a questo punto vi basterà premere A dopo aver messo il gioco in pausa per saltare un livello mentre lo stete affrontando.

PC COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Velocizzare i veicoli lenti – Prendete un MCV e mettetelo in gruppo con dei veicoli più lenti. Ora premete CTRL+1 e si muoveranno più velocemente.

Unità in modalità guardia – Selezionate un veicolo e premete CTRL-ALT, quindi selezionate la costruzione che volete fargli "piantonare".



PC DUKE NUKEM 3D

Per avere tutte le armi e gli oggetti speciali mettete il gioco in pausa e scrivete DNSTUFF.

PlayStation COMMAND & CONQUER

Ecco un piccolo trucco per tutti i fan di questo bel gioco di strategia. Se state giocando con il disco dei GDI, nella schermata delle password inserite PATSUX per ottenere una serie di missioni completamente nuove. Inoltre, provate a immettere la password GODZILLA per degli effetti davvero inattesi...

PC JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2

Guardate qua! Tutti i trucchi per il più bel clone di Quake in circolazione. Divertitevi...

KILL – Morite sul colpo
RED5 – Guadagnate tutte le armi
WAMPRAT – Ottenete tutti gli oggetti
SITHLORD – Per diventare Dark Lord Master
DEEZNUTS – Guadagnate un livello di Forza
YODAJAMMIES – Ripristina l'energia della Forza
ERIAMJH – Per Volare
JEDIWANNABE ON – Invulnerabilità
THEREISNOTRY – Salta al livello successivo
RACCOONKING – Per avere tutti i poteri della forza..

MD THEME PARK

Comprate tutte le attrazioni economiche che ci sono e piazzatele un po' dappertutto complete con tutte le stradine. Assumete un sacco di uomini delle pulizie, meccanici e poliziotti e aprite il parco. Mettete la velocità al massimo, spegnete il televisore e lasciate il Megadrive acceso tutta la notte. Il giorno dopo, vendete il parco e dovreste ottenere più di un milione di dollari. Ripetete il tutto quanto volete.

MD SONIC SPINBALL

La selezione del livello di partenza è nascosta nella schermata delle opzioni: premete A, basso, B, basso, C, basso, A, B, alto, A, C, alto, B, C, alto. Fatto ciò, pigiate A per cominciare dal secondo livello, B per partire dal terzo e C per affrontare direttamente il quarto.

PC TRANSPORT TYCOON

Se non riuscite a usare il bulldozer su una locazione perché ci sono già i binari di qualcun altro, costruite anche voi i binari su quella locazione e quindi usate il bulldozer. Il vostro avversario non ricostruirà più in quel punto.

Saturn LAST BRONX

Giocare con Redeye:

Completate il gioco usando tutti i personaggi nella modalità Saturn, dopodiché tornate nel menu di selezione dei personaggi, spostate il cursore su Joe o Yusaku e premete in alto. Il vostro personaggio sarà ora Redeye!

Saturn X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Per giocare con Akuma, spostate il cursore su Spiral e attendete tre secondi. Poi spostatelo su Silver Samurai, Psylocke, Colosso, Ciclope, Wolverine e quindi di nuovo Silver Samurai. Aspettate altri tre secondi e premete Z+C+A per scegliere Akuma.

Games Bond ha bisogno di voi!

Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che GamesMaster pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **gamesmaster@kiditaly.com**.



g-Mail

Diddy Kong Racing sta tenendo banco fra le lettere che arrivano in redazione. C'è però anche chi ha dei suggerimenti da darci per le recensioni dei giochi: voi cosa ne pensate? Ci leggiamo il mese prossimo!

DIDDY È IL MASSIMO!

Scrivo questa lettera per controbattere le affermazioni fatte da Pietro Quattrone sul g-mail del N.2 a proposito di Diddy Kong Racing. Sono il primo a pensare che sto sprecando fiumi d'inchiostro per niente, dato che quando questa lettera sarà pubblicata la recensione sarà già uscita da un pezzo. Ciononostante non posso rimanere in silenzio dopo quanto ho letto. Un clone di Mario Kart 64? Ai tempi che furono tutti i picchiaduro a incontri venivano definiti cloni di Street Fighter 2 mentre oggi viene riconosciuto come genere, ergo: anche le corse strambe sono un genere che si sta consolidando poco a poco. Se così non fosse anche Turok, Goldeneye e tutti gli spara-e-fuggi in soggettiva sarebbero solo dei cloni di Doom. Nascono e muoiono continuamente intere categorie di videogiochi senza che ce ne accorgiamo. Tornando a Diddy Kong Racing, è simile a Super Mario Kart (non solo, è simile anche a Wave Race 64, a Starfox 64/Lylat Wars e perfino a Super Mario 64, provare per credere) ma nettamente superiore. Senz'altro Mario Kart 64 era nettamente superiore a Super Mario Kart, ma Diddy Kong Racing è altrettanto superiore a Mario Kart 64 e gira sulla sua stessa console. Basti dire che DKR dispone di ben venti circuiti diversi, contro i sedici di MK64, senza contare i boss e le battaglie, decisamente più divertenti e originali (almeno la prima e l'ultima, le altre due vanno un po' sul classico) di quelle di MK64. Forse il punto debole del gioco era che se non veniva giocato da almeno tre giocatori risultava troppo dispersivo, e giocarci da soli era impossibile. In Diddy Kong Racing invece i concorrenti che mancano per arrivare a quattro vengono sostituiti dal computer e la loro intelligenza artificiale, al contrario di quanto avviene di solito, non è sottovalutabile. Se non ti piacciono gli scimpanzè è un altro discorso. Neppure a me piacciono, ma ciò nonostante ho comprato tutti e tre gli episodi di Donkey Kong Country perché sono dei buoni giochi, così come lo è Tomb Raider, anche se Lara Croft mi sta antipatica (non ho una PSX ma ho un'amica che ce l'ha). Il gioco ti mette comunque a disposizione altri sette animali fra cui anche l'orso Banjo. Se non compri DKR soltanto perché è un clone ti contraddici da te perché anche Banjo Kazooye in fondo in fondo è un clone di Super Mario 64. Secondo me comunque il personaggio più fetente del gioco non è Pipsy ma (giustamente) il coccodrillo Krunch (all'inizio doveva chiamarsi Krash, perché all'ultimo momento ha cambiato nome? Forse per evitare assonanze con la mascotte di casa Sony? No, dico, è soltanto un'ipotesi). A me la topastra sta addirittura simpatica. Ora devo andare perché c'è Lady Vixen che mi aspetta per la consueta partita a Super Puzzle Fighter 2 Turbo furufurufuru!



Hypercat

Beh, abbiamo un parere su Diddy Kong racing! Lasciateci dire la nostra: è dannatamente difficile, almeno a tratti, ma è quanto di più innovativo si sia visto ultimamente. Clone di Mario Kart 64? Dopo averlo giocato almeno un'ora ci si rende conto che in realtà è un'ottima variante.

QUESITI PSX

Cara redazione di Games Master,
sono un fortunato possessore della mitica console di casa Sony nonché un ammiratore della vostra nuova rivista, a tal punto da lasciar perdere tutte le altre per dedicarmi a leggere le vostre. Vi scrivo non solo per farvi complimenti ma anche per porvi alcuni quesiti a cui non trovo risposte:
1) Nel gioco Fighting Force non doveva esserci un modo "arena" in cui malmenare un amico? Io non riesco a trovarlo in nessuna delle opzioni presenti.
2) Che fine ha fatto il progetto Internet per PSX?
3) Oltre che appassionato alla PSX da qualche mese sono un utente del Sega Game Gear ma dopo l'acquisto mi sono reso conto che i giochi e le periferiche per questa macchina scarseggiano e anche nei negozi specializzati non trovo quello di cui ho bisogno. Quello che invece non manca in giro è il Game Boy. Sinceramente non riesco a



capire perché si ostinino a vendere il Game Boy con quella pietosa grafica gialla e nera quando c'è un portatile a colori quale il Game Gear. Con questo non voglio dire che il Game Boy non diverte ma che fine ha fatto il Game Gear?
4) Che cos'è il Sega Genesis?
SCOOOP!!!!! Ho scoperto che le musiche dei giochi PlayStation possono essere ascoltate. Come? Basta inserire il gioco nella PlayStation senza chiudere lo sportello e cliccare sull'icona musicale. Una volta nel menu musicale chiudere lo sportello e cominciare a sentire dalla canzone N°2 (il N°1 è il caricamento). Questo trucchetto funziona anche con un normale compact disc portatile e non. Finalmente potremo ascoltare le nostre musiche preferite. Ma attenzione: non funziona con tutti i giochi. Cosa ne pensate?
Un salutone.

Paolo Dragone - Caggiano (SA)

1) È stata eliminata in fase di sviluppo finale del prodotto.
2) Secondo Sony, "Internet non può garantire il tipo di richieste tecnologiche necessarie per lo svolgimento dei nostri progetti" o qualcosa del genere.
3) Il Gameboy è divertentissimo perché vanta una serie di giochi molto godibili. Il Game Gear è bello da vedere, ma ha meno giochi e consuma più batterie.
4) Genesis è il nome della versione americana del Megadrive.
SCOOOP: non credo sia una novità per nessuno, ma se lo fosse... beh, tanto meglio!

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

Gentile redazione,
sono un amante dei videogames, felice possessore di PlayStation, con la quale mi piace

DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

gamesmaster@kiditaly.com
Subject: Games Master
(ricordatevi il subject!)

passare qualche momento di svago dai pensieri e problemi di tutti i giorni. Il tempo che posso dedicare al gioco non è molto dato che non sono più un ragazzino, e tra lavoro, famiglia e un po' di sport non ne resta molto a disposizione. Data la mia situazione, che tra l'altro è comune a tanti giocatori non più giovanissimi, cerco di acquistare solo pochi ma ottimi giochi. A questo scopo compro ogni mese le principali riviste del settore per conoscere tutte le caratteristiche dei giochi provati. Devo dire che fino a oggi non sono molto soddisfatto di come vengono effettuate le recensioni, dato che le trovo un po' troppo superficiali e spesso con giudizi poco equi. Mi rivolgo quindi a voi (Benvenuti!), innanzitutto per farvi i complimenti dato che i vostri articoli sono molto ben fatti, da gente competente (mi sembra) e con ottima veste grafica, e poi con la speranza che vi possiate distinguere dalla concorrenza colmando le lacune che trovo nelle altre testate. Dopo l'inevitabile preambolo vorrei permettermi di suggerire un sistema di recensione che considererei, con molta modestia, ottimale. Una premessa fondamentale: la valutazione delle varie componenti di un gioco deve essere fatta su valori assoluti, non relativi solo al sistema in esame. Mi spiego meglio: non ha senso dare un voto massimo per esempio alla grafica di un gioco per Saturn, quando magari su Nintendo 64 o altro si raggiungono livelli superiori. A me personalmente interessa sapere se il tal gioco per la tale macchina è il meglio del meglio o solo il meglio per quel sistema. Veniamo al modello di recensione. Descrizione del genere: non va liquidata con un freddo nome in gergo (rpg, shoot-em-up, ecc.), prima di tutto perché spesso i confini non sono sempre così definiti, e inoltre perché con qualche semplice dettaglio in più lo si renderebbe più comprensibile anche ai meno "addetti ai lavori". Meno spazio all'antefatto se questo influisce sull'estensione totale dell'articolo; è meglio spendere qualche parola in più su cosa dovremo fare sulla tale base aliena piuttosto che fiumi di parole sul come e perché siamo arrivati lì.
Valutazione dei vari elementi del gioco:
Giocabilità: ho letto diatribe infinite su cosa si intende per giocabilità; io la vedo così:
a) controllo del personaggio o del mezzo, tanto più facilmente lo si ottiene meglio è.
b) cose da fare (non mi viene un altro termine), con più ce ne sono tanto maggiore è il grado di immedesimazione con il gioco e il divertimento.
c) Interazione con l'ambiente, dovrebbe essere la più ampia possibile sempre per il discorso di immedesimazione con la realtà simulata dal gioco (odio i muri invisibili).
Grafica: questo aspetto merita un discorso particolare. Io considero l'espressione grafica di un gioco tanto migliore quanto più questa si avvicina a un film, quindi a immagini reali. Troppi prodotti raggiungono una valutazione massima (anche con notevoli differenze qualitative). La mia impressione è che ciò sia dovuto al fatto che chi giudica, (non vorrei generalizzare) oltre a farlo magari un po' superficialmente, facendosi forse influenzare da roboanti campagne pubblicitarie, lo faccia usando come termine di paragone quella grafica che secondo lui è la migliore disponibile in quel



La Ragazza col Computer



Lara Croft nuda?!
In molti si sono subito interessati, hanno fatto carte false per sapere come fare, se davvero era possibile. Cosa spinge tutta questa gente a desiderare così ardentemente di privare la più popolare eroina virtuale degli anni novanta della sua privacy? È poi così diverso da comprare giornali scandalistici per sapere di tutto e di più riguardo a questa o quella diva? Io non credo. In fondo se si potesse sapere quanti amanti ha avuto la Croft nel corso dei suoi viaggi l'attenzione del pubblico verso questo personaggio aumenterebbe ancora. Ammettiamolo, chi più chi meno siamo tutti pettegoli e adoriamo sapere tutto della vita di tutti. È curioso, tuttavia, notare come i personaggi virtuali stiano conquistando in questi ultimi anni sempre più spazio. In Giappone, per esempio, la popolarissima conduttrice televisiva Kioko non è altro che un personaggio virtuale incredibilmente reale, in grado di rispondere alle interviste e alla quale sono stati dedicati innumerevoli fan club. Insomma, la corsa allo scoop e allo scandalo ha invaso anche il mondo dei videogiochi, e non so dire se sia un bene o un male...

DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

....
....
....
....



Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

momento. Ora tutto ciò evidentemente non è corretto visto che, data la velocità di evoluzione sia dei sistemi di software che hardware, potremmo trovarci domani a dover valutare una grafica che farebbe impallidire una che oggi ottiene un voto massimo. E allora come la mettiamo? Dobbiamo spostare più in là il limite di riferimento? Non dico arrivare al "reale" vero e proprio, ma utilizzare come termine di paragone un buon filmato in FMV penso renderebbe meglio interpretabile e più credibile un voto qualsiasi. La valutazione grafica andrebbe poi scomposta in diversi aspetti: realismo - animazioni - effetti luce - scenografia.
Sonoro: qui non c'è molto da dire dato che, a parte un discorso qualitativo, la valutazione è sempre un po' più soggettiva. Scomporrei comunque il giudizio in: colonna sonora - effetti - atmosfera.
In una scheda a parte metterei poi:
Livello di difficoltà: sarebbe utile sapere per chi acquista un videogioco se è adatto alle proprie capacità.
Longevità: non la considero un elemento di giudizio (non tutti vogliono giochi che durano in eterno), ma potrebbe rappresentare un criterio di scelta.
Lingua: visto che non tutti capiscono perfettamente l'inglese e il suo gergo, farebbe piacere sapere se tra le caratteristiche di un gioco c'è anche quella di avere testi e dialoghi in italiano.
Inoltre vanno indicati N° giocatori, periferiche supportate, ecc.
Eliminerei inoltre la valutazione globale che secondo me è superflua e fuorviante. Dopo aver già valutato con dovizia di commenti di ogni componente del gioco è il lettore e non il recensore che dovrebbe trarre le personali conclusioni. Se qualcuno ricerca soprattutto una grafica ai massimi livelli acquisterà comunque un gioco con tale caratteristica anche se magari altri aspetti non sono sullo stesso piano e avrebbero inficiato una eventuale valutazione globale. Io penso che un modello di recensione del genere certamente chiarirebbe meglio al lettore se il gioco in esame è quello che sta cercando oppure no, in quanto lascerebbe meno spazio a valutazioni personali di chi scrive.
Vorrei dire anche due parole sui servizi di anticipazione di giochi in lavorazione. Non so se sarà anche il vostro caso (ho letto solo il n°1), ma permettetemi questo sfogo: tutti sembrano essere "il gioco definitivo", "nuovo termine di paragone" e via di questo passo. Diamoci una regolata gente! Non siamo tutti fanatici a cui bisogna sempre propinare nuovi miti!
Cercate di essere più professionali. Innanzitutto perché bisogna sempre giudicare solo dopo aver visto e provato, e poi perché così facendo evitereste le magre figure che fate, e fate fare a chi vi paga, quando spesso siete costretti a rovesciare completamente i giudizi una volta che il gioco è uscito.
Scusate se sono stato così lungo, ma non sono così bravo a scrivere da concentrare tutto in poche righe. Spero che teniate conto delle mie considerazioni e mi auguro di vedere presto magari meno recensioni ma più esaurienti.

Andrea Fiammenghi (www//.it%&$£?^?) - Milano

Caro Andrea,
la ringrazio per i vari suggerimenti, in merito ai quali dico subito che:
1) Generalizzare non è (quasi) mai bene. In tutta onestà, cerchiamo ogni giorno di essere i più professionali possibile.
2) Valutare un gioco in senso assoluto significherebbe definire "scarsi" tutti i videogiochi che non hanno una macchina dedicata (un coin op).
3) Definire i generi è molto difficile: noi preferiamo descrivere il tipo di gioco dopo averne riassunto in una sola parola l'"indirizzo" generale.
4) Usare i filmati come termine di paragone ci costringerebbe a dire che buona parte di Final Fantasy VII è graficamente insufficiente. Il che non è proprio vero...
5) Tutti o quasi i parametri da lei proposti sono interessanti, e fanno già parte delle nostre recensioni o del nostro metodo di recensione. O almeno il nostro presupposto di lavoro è questo. Vi chiediamo naturalmente di scusarci se ogni tanto dovessimo dimenticare uno dei valori esposti.
Attendiamo commenti, a risentirci!

TRA UN MESE SU...

GAMES MASTER



Una invasione aliena con:
ALIEN RESURRECTION
ALIEN VS PREDATOR
STARSHIP TROOPERS
FORSAKEN
Ma ci sono anche Yoshi e le sue angurie, Resident Evil 2, Bushido Blade e molto altro ancora!

CYBERPUB

VIENI DA CyberStore QUESTO MESE E NAVIGHI IN INTERNET TOTALMENTE GRATIS

I MIGLIORI PRODOTTI AI MIGLIORI PREZZI SI TROVANO DA :



CYBERSTORE



ORARIO CONTINUATO
TUTTI I GIORNI DAL MARTEDI' AL SABATO
DALLE 9.30 ALLE 19.30 IL LUNEDI' SOLO IL POMERIGGIO

Centro Commerciale Agorà - Piazza Gobetti - Cassano D'Adda (Mi) - Tel. (0363) 360256 - **Metro:** Linea 2 (verde) - Capolinea Gessate - **Bus:** Da Gessate Capolinea

IL PIU' GRANDE SUPERSTORE DI COMPUTER IN ITALIA